平成9年7月15日発行（毎月2回15日、30日発行）第12巻第11号通巻197号　昭和62年5月6日第三種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

GAMEST

7月15日号 特別付録



ゲーム業界就職最前線'98

スペシャルインタビュー
近未来ゲームの行方
岡田斗司夫



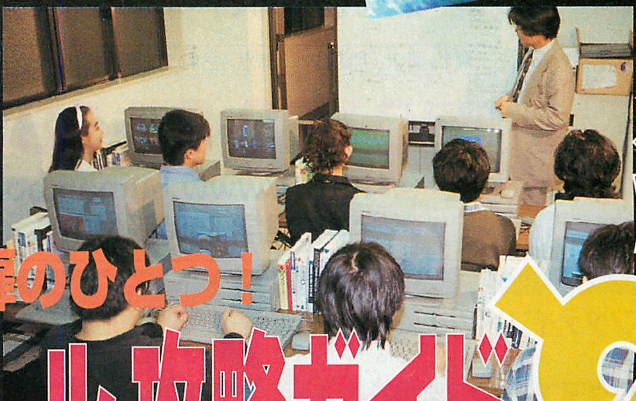
メーカー直撃インタビュー
新人ゲームデザイナーがんばる！



急成長のベンチャー企業に注目！

これが来期の採用計画！

ゲームメーカー
人事採用
計画リスト



ゲーム業界への扉のひとつ！
ゲームスクール攻略ガイド


ゲームクリエイター養成歴No.1
HUMAN CREATIVE SCHOOL
●96年度 卒業制作作品（学生作品）●
WITCH QUEST
クォータービューのアクションRPG。
ピクセル ドロップ
絵が描けるコミカルアクションゲーム。
●96年度 卒業制作作品（学生作品）●
G.BALLERS
3Dポリゴンアクションゲーム。
WIZARD LEVEL 7
3Dポリゴンシューティングゲーム。
この人は、まだ知らないらしい！
・・・まずは学校を選ぶことですな。
ちわーす ゲームクリエイターになりたいんスけど。
ゲーム業界の人
ユメみる君
ゲーム業界は、何も知らずに入れるほどアマくはないぞ。
本校は、あのヒューマンが支援している“世界初”の
ゲームクリエイター養成校。カリキュラムは
実践的だし学生作品のレベルが高いことでも評判だぞ。
即戦力を身につけてゲームのプロをめざそう！
資料請求（無料）・お問い合わせ 専用フリーダイヤル
0120 FreeDial 0120-37-9898
ホームページURL http://www.human.co.jp
学校見学 随時受付中
設置課程
マルチメディア エンタテインメント課程 2年制
ゲーム実習 C言語初級・上級 ネットワーク概論 ゲーム研究 卒業制作 他 ●募集定員 200名
マルチメディア 3Dグラフィックス課程 2年制
3D実習I&II アニメーション理論 コンピュータゲーム概論 デッサン 卒業制作 他 ●募集定員 50名
学校説明会＆体験入学
7/6（日） 7/27（日）
地方説明会（H9年）
静岡地区 8/1（金） 大阪地区 8/3（日） 新潟地区 8/6（水）
名古屋地区 8/2（土） 長野地区 8/5（火） 仙台地区 8/7（木）
ヒューマン クリエイティブ スクール
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12 TEL.0422-23-1111

ゲーム業界
就職最前線'98

1997 7／15日号 特別付録

VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト
GAMEST

■制作＝株式会社新声パブリッシング
■取材・文＝島田玲子／永嶋和子／近藤羽久美／近藤久美子
■写真＝曽根雄司

CONTENT
◆目 次◆

ゲームスクール攻略ガイド'98

● 表紙CG＝アミューズメントメディア総合学院卒業制作作品より　長谷川太郎「中華娘」／中野善晃「LUNA FIGURE」

近未来ゲームの行方

——オタク道が21世紀の文化を創る!

東大講師
岡田斗司夫



僕の講義は演芸会。立ち見の人や背広姿のおじさんがゴロゴロ。

プロフィール
1958年大阪府生まれ。東京大学教養学部講師。アニメ、ゲームの制作会社ＧＡＩＮＡＸを設立。映画『オネアミスの翼』、ＮＨＫアニメ『不思議の海のナディア』、パソコンゲーム『プリンセス・メーカー』など多数の作品を手がける。著書に『僕たちの洗脳社会』（朝日新聞社）、『オタク学入門』（太田出版）がある。

よい消費者 よいオタクを養成したい

東大のゼミは学校側が公式に認めて単位も出るんだけど、生徒からのリクエストで成立している特殊なゼミなんです。最初の2年は「マルチメディアゼミ」ということで、狙いをプロデューサーの養成においたんですね。でもやってみて、別にみなが製作者になるわけじゃないし、それならよき消費者、よきオタクを養成したほうがいいと思い始めて、「オタク文化論」を始めることに。まず去年は、アニメとは何か、ゲームとは何かといった通論をやりました。最初は講義をして、その次に最前線の人をゲストに呼んで対談するという形で。

そして、今年のテーマはアニメの解析。120分の長さの映画1本を5分ごとに解析していくもので、映画評論とはちょっと違う、いってみればテクノロジー評論といった感じ。まるで自動車を分解するように、登場する小道具、キャラクター、あるいはセリフ…といったパーツを取り出し、それらはどんな意図で、どう作られているのか解析する。素材は僕の創った映画『オネアミスの翼』。これを全24回、まる1年かけてやるわけです。

僕の講義は演芸会ですよ。みな笑って楽しそう。立ち見の人が廊下まであふれ、その三分の一はどうも東大生じゃない。あとネクタイを締めたおじさんもゴロゴロ。週1コマだけど疲れますよ。毎回シナリオ書いて、OHP作って、ビデオ編集して、結局3日ぐらいかかる。1人でバラエティ番組やっているのと同じですからね。4年目ですけどもうヘロヘロ。

1万人に1人の才能か 1万人に1人の売りか

いまゲーム学校は勢いがあるけど、でもまだ余裕がないと思う。それは相変わらず就職訓練のイメージが強いから。ゲーム学校に就職しているわけじゃなく、ゲーム学校へ行って勉強しているんだから、卒業したら普通のところへ就職するぐらいの余裕が欲しい。オレは親の跡を継ぐんだけど、私は公務員になりたいんだけど、でもゲーム学校行きたいと。そういう余裕があって初めて、学問というのが立ち上がってくるんです。

ゲーム会社の人も僕自身も経験的にいって才能を見抜けないですよ。ハタチぐらいの子がきて、そいつに才能があるかないかまったく分からない。1万人に1人の際立った才能ならともかく、100人に1人程度の才能だったら見分けられない。

以前、僕と飯野賢治さんと組んで、月1回学生集めて「ゲーム塾」を開いたことがあるんです。2人とも持ち出しのノーギャラで。その時、感じたんだけど、彼ら全員がゲーム業界で働けるようになるとは思えない。せいぜい100人に5人だろう。それが現実なんですね。

実はその中に見込みのありそうなのが1人いた。そいつはパチンコ屋の息子なんです。理由は何か。「おまえは家に金がある。1万人に1人の才能がなければ、1万人に1人の他人と違う売りがなければ、ゲームなんか作れない。おまえにはその売りがある」。これは僕と飯野さんの一致した見解だった。

東京で一旗揚げよう!

僕ら最初、大阪でアニメや

オタクは未来を変える。日本が世界に誇れる文化はアニメと漫画しかない。



GAINAXを辞めたあとは、大学で講師を務めながら、作家生活に専念し、ますますオタク道に磨きをかけている。

映画や漫画を作っていたんですが、やってても食えない。そこでどうにかして食えるようにしようと、それがガイナックスを設立した一番大きな動機でした。仲間20人で「東京へいって一旗揚げよう」と上京。業界の連中を見返してやりたいという気持ちもあった。見返すには16ミリ、さらにその上、35ミリをやろうと。当時はみな8ミリでしたからね。そこでバンダイを口説いて、35ミリの劇場用アニメを作ったんです。その時のオレたちの鼻の高さたるや、それは成層圏にまで達した！

アニメを作ったものの、アニメは基本的に儲からない。そこで儲かるゲームを作ることに。そうして、パソコンHゲームの『電脳学園』という美少女ものを作って、絵だけ無茶苦茶きれいにしたんです。それで儲けて、そのお金をアニメ『不思議の海のナディア』に注ぎ込んだ。

で、本格的にゲームにシフトして『プリンセス・メーカー』を作り、アニメのほうは『エヴァンゲリオン』までちょっとお休み。ガイナではゲーム班とアニメ班が交互にどっちかがどっちかを食わすんです。いまエヴァが他のすべてを食わせていますけど。大阪の頃は給料はお米でした。もう江戸時代ですよ。1人当たりのお米の割り振りがあって、それを会社にある炊飯器で炊いて食べる。

僕自身はゲーム、アニメ、漫画とやりたいことを全部やっちゃった。会社の中で僕がやりたいことが一番多い人間なんです。いまアニメもゲームも全然作りたくない、もう悲しいぐらいに。飽きるのが早い。ところが会社というのは、飽きたからといってやめられない。そこで、じゃあ君らでやってくださいと、僕は会社を辞めちゃったんです。

オタク道を極める子供たち

日本が世界に通用できるものはオタク文化しかないですね。20年前なら自動車、その前なら鉄鋼、さらにその前なら繊維がイケたわけです。ではいま何がイケるかというと、アニメと漫画しかない。でも、アニメのクリエイティブな面は東南アジアの国にシフトしていくかもしれない。それは一山当てようというギラギラしている人にはかなわないから。日本はオタク文化の中心地ではなく、空洞化していくと思います。ただ空洞化しないのは漫画ですね。漫画はよその国民には絶対書けない。いろんな人が、たとえばベトナムや韓国で漫画産業を興そうとしましたが、ことごとく失敗しました。

漫画は日本人の本質に近いものがある。漫画は浮世絵の応用だといわれていますけど、2次元化の能力なんですね。西洋人、特にキリスト教文明に人たちというのは、何かをヴィジュアル化する時、3次元で表現するんです。けれど日本人だけは2次元で表現する。視覚研究者によれば、人間、幼児の時には、風景とか人とかすべて一つの壁に張りついたような2次元に見えるらしいんです。それが成長するにつれて遠近感がついてきて立体になってくる。ところが日本人は視覚に関しては、幼児のまま成熟しちゃった民族なんですね。漫画はその日本人の特異な能力が生かされた。

1万人に1人の才能がなければ、ゲームなんか創れない。それが現実。

いまミニ四駆やポケモンをやっている小学生は将来有望ですよ。彼らがゲームに向ける情報感覚には凄いものがある。ゲーム情報誌だって、彼らは攻略法だけがお目当てではない。ゲームの周辺情報を、書かれていないことまで読み解く。情報収集能力と価値判断力の高さ！　いいオタクになりますよ。自らの内面世界を高めていく「オタク道」を極めていってほしいですね。

あと20年もすれば、彼らの中からオタク業界で活躍するクリエーターや、それをコーディネートし発信し市場を左右するオタク・エディターが出現するでしょう。オタクが21世紀の文化を創るのです。



岡田斗司夫著作全集の第１巻「ぼくたちの洗脳社会」、第２巻「オタク学入門」、第３巻「オタクアミーゴへ！」のオタク３部作とビデオ。

“興味をもったことはすべてまじめに遊んでおく！”

一、がんばる！

より新しく、よりエンターテイメントな作品を開発するために、昨年4月コナミから独立した強力な開発者集団KCEジャパン。設立から1年たって活動も本格化。なんとあの幻の名作『メタルギア・ソリッド』第2弾の制作が追い込み段階に入っているという。乗りに乗っているKCEジャパン！ 今年入社したばかりの新人デザイナー2人に、社内の様子から、いかにしたらコナミに入社できるのかまでを直撃インタビューしてみた。



左）小林良照（こばやし・よしてる）：昭和48年6月17日生まれ。名古屋出身。東京造形大学造形学部デザイン科視覚伝達1.類卒。趣味はアクションフィギュアの人形集めと人形制作。

右）木村峰士（きむら・みねし）：昭和48年6月18日生まれ。名古屋出身。多摩美術大学グラフィックデザイン科卒。趣味は音楽、楽器（ギター）。社内でロックバンド企画中。

コナミの人間関係に魅力を感じた

編集部（以下 編） 小林さんと木村さんは今年入社したばかりですが、ゲーム業界に入りたくてデザインを勉強してきたんですか。

小林 いや、もともとゲームは好きでしたけれど、最初からゲーム業界に入るつもりでグラフィックを始めたわけではないんです。

ゲーム歴は小学校のころからで、家でずっとピコついていましたが…

編 えっ？ ピコツ…？

小林 はい、ピコつく。家でカウチポテトしながらゲームすることを、ピコつくっていっていたんです（笑）。

ゲーム業界を意識し始めたのは大学の3～4年生ごろ、就職を考えるようになってからでした。好きなことを仕事にできたら楽しいだろうと思ったんです。

木村 僕もほとんど同じ。だいたい僕たちはすごく縁があるんです（笑）。実は名古屋で同じ予備校に通っていて、大学は違うんですが、その間もよく顔を合わせていて、KCEジャパンに入社してみたら偶然また会ってしまった。それ以来お笑いコンビを組んでいます（笑）。

編 コナミに入ろうと思ったのはどうしてですか。

小林 大学でコナミの説明会があってビデオを見たんですが、それがすごくよかった。みんな仕事中なのに笑顔が絶えないんですよ、自然にね。で、「うーん人間関係よさそうだなあ」「働きやすそうな会社だなあ」「こんな会社に入れたらいいなあ」と。

編 それで入社してみてどうでしたか。

小林 天にものぼる気持ちです（笑）。

木村 僕は『メタルギア・ソリッド』が好きで、とくに新川さんのデザインには「こんな表現があるのか」と、ずいぶん影響を受けましたので、教えを受けられたらどんなにいいかと思っていました。

編 憧れの新川さんに会えましたか。

木村 はい、毎日顔を合わせています。勉強になります！（笑）。

仕事が楽しくてしょうがない

編 まだ研修の段階だと思いますが、どんな仕事をしているのですか。

小林 実際のメタルギア制作が研修の材料になっています。モデリングとそのテクスチャーを描いていますが、いいものができれば採用される（?）かもしれないので、やりがいがあります。好きなことやらせてもらって一日終わるというのは、ものすごく心地よく感じています。

木村 これは新人だけではないんですが、「アイデアノート」というのを1人1冊ずつもっていて、必ず1日に1ページ以上、何でもいいからアイデアを書かなくてはいけないんです。僕は企画のアイデアなんかもバーッと書いたりしています。

編 それはチェックが入るんですか。

小林 うーん、愛のハンコが押されていて（笑）、ああ見てくれているんだな、と。

編 楽しそうな話ばかりですが、夢と現実のギャップはなかったですか。

小林 今のところ別に…。朝早く起きて会社に来るのも、清々しくてなかなかいいものだと（笑）。

木村 服装も学生のときとあまり変わらないし…（笑）。

小林 とりあえず新入社員はみんな仲がいいし、問題はないですね。とても満足しています、はい（笑）。

編 では社内の雰囲気も相当ラフな感じ？

小林 今日のお昼なんか外の広場（恵比寿ガーデンプレイス内）に15人ぐらいかたまってお弁当（デパート地下食品売り場で調達）を食べているんだから。コナミのバリケードができていた（笑）。

ゲームだけでなくいろんなことをやっておく

編 コナミに憧れて入社したいと思っている人たちはたくさんいるわけですが、どうして自分たちが難関を突破できたと思いますか。

小林 僕はおしゃべりなので、面接のときもベラベラしゃべっちゃったんですが、それがよかったのかなあ。

編 学内説明会のビデオの話

■KCE コナミ コンピュータエンタテイメント ジャパン

新人デザイナ



▲コナミの最新ゲームソフトの情報を満載したPR誌。「メタルギア・ソリッド」は現在制作中。
◀リフレッシュ・ルームでくつろぐ小林君と木村君。

はしたんですか。

小林　もちろんです（笑）。

木村　僕は当時、自信と過信を履き違えていたようなところがあって、今考えると恥ずかしい（笑）。

実はほかのゲーム会社も何社か受けたんですが、コナミの場合は新川さんがいると思うから、気合いが違っていたことは確かですね。

編　学生時代からコンピュータを使っていたんですか。

木村　大学ではコンピュータを使う授業は極めて少なかったですね。CGをやりたかったので、自分で買って画像の合成とかをしていました。

小林　僕も大学3年のころに買いましたが、もっぱら就職活動のファイル作り専用でした（笑）。卒業制作では大活躍でしたけれどね。

編　学生時代にやっておくといいことなど、後輩へのアドバイスはありますか。

木村　よく先輩から、「ゲームのことしか話せない人はつまらない」「おもしろい話のできない人に、おもしろいゲームは作れない」といったことを聞きます。

アウトドアやビリヤード（?.?.笑）で体を動かしたり、文字に触れたり（本のことです）、映像から離れたこともたくさんやっておいたほうがいいと思います。まじめに遊ぶ（笑）とでもいうんでしょうか。

小林　自分の好きなことや、これをしたい！ というものが1本あって、そこからいろいろな方面に興味を伸ばしていくと、それだけ幅が広がりますよね。

たとえば自分の知らない銃や車についてすごく詳しい人だと、話を聞いていて勉強になるし、そういう意外な一面をもっていたほうがプラスになると思います。

エンターテイメントな作品でゲームの文化的レベルを上げたい

編集　これからどんな仕事をしていきたいか夢を聞かせてください。

小林　自分のデザインしたものがゲームになって、人を楽しませることができたら最高でしょうね。

今はまだ、ゲームの世界観をこわさないことを念頭に置いていますが、少しずつ自分の個性を出していけたらいいな、と思っています。

何しろすごい個性派集団ですから、そこに埋もれてはいけないと努力してます。

木村　僕はデザインもですが、企画もやっていきたいんです。ゲームの社会的な位置づけはまだまだ低過ぎると思うんですよ。映画のほうがゲームより高級と見られているでしょう。

だからよりエンターテイメント性の高いゲームを作っていくことで、ゲームの文化的レベルをもっとあげていきたい!!（笑）

編　がんばってください！（笑）

KCEジャパン開発部長の

「こんな人材がほしい！」

■KCEジャパン取締役開発部長　吉岡基行さん

キラリと光る個性と豊かな人間性を重視

KCEジャパンは設立してまだ2年目。社員数は中途採用も入れて約50名で、平均年齢は26歳ぐらいでしょうか。若い会社ですが、スタッフはみな実力派ですよ。入社試験はコナミグループとして行ない、自分の作品をもってきてもらうことが多いですね。それでも判断できない場合は、課題を出すこともあります。

ゲームの開発には発想の独創性が重要なので、個性的であることは大切です。面接ではいつも個性のなかにキラリと光るものを見つけようと心がけています。しかしそれとともに、共同作業をしていく上での協調性がなくてはこまります。

KCEジャパンでは、「コナミの看板となるような代表作を開発しよう！」と、メンバー一同意気込んでいますから、採用にあたっては、そういう社内の雰囲気に合う人物かどうかをまず考えます。将来的に見ると多少の技術の差より、その人の人間性や可能性のほうがより重要といえるでしょう。（談）

チャー企業タムソフトに注目！

創れるタムソフト」
ターの憧れになりたい。

『闘神伝』『チョロQ』と、次々ヒット作をものにする、業界注目のソフト開発会社タムソフト。5年前に5人で始めたベンチャー企業は、今や年商8億円。いったいどうやってこんなに急成長したのだろう。興味津々、タムソフトを訪ねた。

少数精鋭のクリエイター集団

タムソフトといえば『闘神伝』。そう思って訪ねたところ、「タムソフト、イコール『闘神伝』と思わないでください」といわれてしまった。それも何と『闘神伝』のディレクター中岡慎太郎さんにだ。

「ひとつのイメージに固まると、人材も偏ってしまうでしょう。社長とも、”このままだと格闘ゲーム屋になっちゃうぞ“と話しているんです。何でも創れるタムソフト！『チョロQ』もよろしく（笑）」

さすが急成長中のベンチャー企業。過去の栄光より未来への開拓といったところか。会社全体に活力を感じる。

タムソフトの設立は、平成4年6月。最初は5人だった会社も、今では社員数41名。今年の採用は12名で、そのうち7名が女性だったとか。

「別に女性を多く採ろうと思っていたわけではないんです。今年は男の子に元気がなかった。純粋に仕事ができそうな人を選んでいたら、”あ、女の子ばかりになっちゃったな“と」

のどかな口調で取材に付き合ってくれる中岡さん。しかしそこは少数精鋭のベンチャー企業、採用についての基準は高い。

「うちは少人数なので、社員全部が技術者です。プログラマー、サウンドクリエイター、CGデザイナーのいずれかができ、それにプラスする形で企画の立案や進行を行っています」



「闘神伝」の制作ディレクターの中岡慎太郎さん

ゲームBGMの作曲、アレンジ、ミキシングなどのサウンド制作や、SE（効果音やボイス）作りができるサウンドスタジオをもち、デザイナー全員にシリコングラフィックスのマシンが完備されているという、非常に恵まれた環境だ。

「よく設備がいいといわれますが、現場の技術者レベルから出てきた要望を、実現してきた結果なんです」

たとえばCGデザイナーは、ドットグラフィックはもちろん、ポリゴンを使っての3Dレンダリングとそのテクスチャー、そしてレンダリングしたモデルのアニメーションデータなどを制作している。

女性クリエイターも多く、社員の平均年齢25才という若さだが、1人ひとりの実力は相当なものと見た。

やっぱり聞きたい『闘神伝』誕生の秘話

最初に釘を刺されてしまったが、日本だけでなくヨーロッパなど、海外でも圧倒的な人気を誇る『闘神伝』。シリーズ1・2・3で、トータル500～600万本も売れたソフトを制作した中岡さんと話していて、現場の内情を聞かずにはいられない。

「ちょうどプレイステーション（PS）の立ち上がりにあわせて、”何かやってみませんか“というお話をいただいたんです。

ポリゴンモデルを動かすノウハウはもっていたので、3Dならいろいろできるし、とりあえず技術的な不安は忘れて（笑）、当時ゲームセンターで大人気だったバーチャファイターと、サムライスピリッツを合体させたようなものにしようということになったんです。

そのとき社長がいったのが、”これは受けるで、中岡！“（笑）」

まさに社長の言葉どおり、家庭用初のポリゴン格闘ゲームとして登場した『闘神伝』は、ユーザーから熱狂的な支持を受けることになった。

「1作目はプログラマーが2人にデザイナーが3人、僕がディレクターとデザイナーを兼ねていたので、スタッフはたったの6人。

PSの発売が6か月間後ぐらいに迫っていたので、最初から追い込み状態という、まったくもって死に物狂いの現場でした」

しかも格闘ゲームでありながらキャラクターに魅力があるという、画期的な方法論だった。

「まずPSで何ができるか分からなかったので、試行錯誤の連続。

”髪の毛をとんがらせるとそれっぽく見えるかな“といった具合に、ポリゴン優先でキャラクター作りをしていきました。

途中で、”PSは半透明があるらしい“という話になって、シースルーをやってみたら、”おお、きれいだ！“とかね（笑）。

あとはメリハリをつけたかったので、エリスを小さくす



(株)タムソフト 〒111 東京都台東区浅草1-10-2 YS-1ビル



急成長のベン

「何でもクリエイ

◀とても楽しい雰囲気の仕事場で。私も転職しちゃおうかしら？ 思わず心が動いちゃったりして…。やはり人を楽しませることにかけて、ゲーム制作者は一味違うのねえ。

▼タムソフトの誇るミキシング・ルームの威容！



るなど、体格差をつけることは意識的にやりました」

格闘ゲームのなかにチャンバラという発想はどこから生まれたのだろう。

「まあバーチャファイターとかとの差別化ですね（笑）。鉄拳なんかだと同じになっちゃうから、どこへ逃げようかと、すき間をぬった形で開発していったんです（笑）。

それまでの格闘ゲームはテクニックが必要で、好きな人じゃないとできなかったでしょう。それが1発ボタンで派手に遊べるようにしたから、ユーザーには〝格闘ゲームで初めてエンディングを見た〟〝僕にもクリアできた〟と喜ばれました」

『闘神伝』第4弾の呼び声が高いが、発売予定はどうなっているのだろうか。

「申し訳ないんですが、しばらくお休みをもらっています。1・2・3とやってきたんですが、3が終わったあとに、すぐ4を出したくなかった。何かが出てくるまで待っていたいという気持ちがあって…。それに、ユーザーをうんと裏切るようなものにしたいから（笑）」

クリエイターたちが憧れるような会社を目指す

「何でも創れるタムソフト」としては、今後どんなソフトが期待できるのか。

「ふつふつと沸き上がっている企画は何十個か（!）あるので（笑）、そのなかから今ならこれかな、と思えるものを出していきたい」

さすがに具体的な内容までは答えてもらえないようだ。

ではベンチャー企業タムソフトの将来のビジョンはいかに。今後も限りなく拡張し続けるのだろうか。

「必ずしも人数をふやす必要はないと思っています。今よりももう少し多い、50人ぐらいがいいかもしれません。規模を拡大させていくと、マネージメントのゲームのようになってしまう可能性があるでしょう。

うちは社長も開発出身なので、いつまでも現場感覚を大切にしていたいですね」

といっているそばから「来年は自社ビル」という声が聞こえてくる…。

「（笑）どうして自社ビルか、何で機材かというと、もっとクリエイターが力を発揮できるような環境を整えたいということなんです」

タムソフトでは、「制作者第一主義」を掲げている。

クリエイター個々の独創性を大切にしながら、みんなで企画を出し合って仕事に反映させていくという、自由な社風が身上だ。

また社員が創りあげた実績をそのまま評価し、社員自らが享受するという、還元型の会社システムでもある。

今年だけでも3月にオーストラリア、6月にはニューヨークと社員研修旅行が行われている。

「会社自体が何を目指しているかを、全員が把握していることが大事だと考えています。だから飲み会を密にしています（笑）」

取材をしていても、社内の伸び伸びとオープンな様子は伝わってくる。どちらかというと秘密主義の多いゲーム業界にあって、この開放的な雰囲気は貴重なものかもしれない。

「できることならゲームの創り手たち、クリエイターたちが憧れるような会社にしていけたら最高ですね」

うん、うん、そうだ、そうだ。こんなに恵まれた環境なら、きっとみんなの憧れの的になるに違いない。

「みなさんからのお問い合わせ、待ってまあーす（爆笑）」

…………。ううっ、最後にきて、見事に乗せられてしまった。くやしいけれど、中岡さん、格好いい！



▲中岡さんのサイン入り「闘神伝」特製バンダナを、読者の皆さん3名にプレゼント！「バンダナおくれ！」とハガキに書いて、住所・氏名・年齢を添え、ゲーメスト編集部まで送ってね！

これが来期の採用計画！
ゲームメーカー採用計画リスト

会社名 電話番号 住所	株式会社アトラス 03-5229-7115（直） 東京都新宿区神楽坂4-8	株式会社エス・エヌ・ケイ 06-339-3311（大代表） 大阪府吹田市豊津町18-12	（株）エーディーケイ 048-775-2412 埼玉県上尾市愛宕 1-16-8レーベンビル4Ｆ
本年度の採用実績（人数）　男女別（男／女／計）	12　3　15	85　28　113	2　0　2
学歴別（大／専（短）／高）	12　3　0	93　20　0	0　2　0
部門別（営業／開発／管理）	3　12　0	64　49	0　2　0
本年度の入社競争率	−	35倍	−
本年度の中途採用実績	−	−	3
本年度の初任給　大卒	190,000	196,000	189,000
専(短)卒	180,000	177,000	175,000
高卒	−	164,000	160,000
来年度の採用予定数（人数）　男女別（男／女／計）	−　−　15〜20	−　−　−	−　−　若干名
学歴別（大／専（短）／高）	−　−　−	−　−　−	−　−　若干名
部門別（営業／開発／管理）	5〜7　10〜13　−	−　−　−	若干名　−　−
資本金	11億1980万円	38億7300万円	3700万円
社員数（人数）　男女別（男／女／計）	170　45　215	847　244　1091	53　7　60
入社試験の内容	書類選考（課題作品提出） 面接、筆記試験、適性検査	総合職：面接、筆記、適性 専門職：作品選考、実技 適性、面接	筆記、作文、面接他
主な事業内容	①家庭用、業務用ゲームソフトの企画・開発・販売・輸出入 ②アミューズメント施設の企画、運営、ＦＣ事業 ③アミューズメント機器の企画・開発・販売	各種アミューズメントマシン及びゲームソフトの企画・開発・製造・販売・リース・輸出 アミューズメントスペースの企画・開発・運営 知的財産権の使用許諾	・ＴＶゲームソフト開発、販売 ・業務用、家庭用アミューズメント機器開発、販売
一日の平均就業時間	7.5時間	7時間45分	8時間
主な複利厚生施設・制度	社員持ち株制度、個人融資制度、クラブ活動（スキー・ゴルフ・スキューバ・ツーリング等）、社員旅行（国内外）	社会保険（健康・雇用・労災）エス・エヌ・ケイ健康保険組合、エス・エヌ・ケイ厚生年金基金、団体生命保険、社内融資制度、財形貯蓄制度、退職年金、通信教育補助、社員持株会、各種レクリエーション活動	リフレッシュ休暇 育児休暇
年間休日	126日	125日(96年度)	120日
人物選びのポイント	ユーザーとしての感覚だけで、ゲームの世界をみているのではなく、「自分ならこうしたい、こう創りたい」という技術と意欲とオリジナリティーを持っているかを判断します。	積極性、協調性、自主性が高く、当社とともに成長したいと考えている人	①人物本位（誠実、明朗） ②職種に応じた基礎力 ③開発は、独創性
備考	ホームページ・インターネットにてアクセスして下さい http://www.csk-inet.or.jp/amuse/atlus	採用フリーダイヤル 0120-216522	通年採用

サン電子株式会社 0587-55-2201 愛知県江南市古知野町朝日250	株式会社　彩京 075-223-3618(代)京都市中京区東堀川通御池ドル三坊堀川町55-1大同ビル	株式会社コンパイル 082-263-2993 広島市南区稲荷町2―16 広島稲荷町第一生命ビルディング	株式会社カプコン 06-920-3603 大阪市中央区内平野町3-1-3	株式会社カネコ 0422-71-7811(代) 東京都三鷹市下連雀3-34-4
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計
11　4　15	7　1　8	104　34　138	24　9　33	1　2　3
学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高
14　1　0	3　5　0	100　37　1	14　19　―	2　1　0
部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理
5　6　4	0　8　0	3　82　53	―　33　―	1　1　1
86倍	約30倍	―	49倍	―
10	―	51	3	―
大卒	大卒	大卒	大卒	大卒
194,000	192,000(各種手当含)	196,000	200,000	178,000
専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒
168,000	190,000(各種手当含)	170,000	190,000	176,000
高卒	高卒	高卒	高卒	高卒
168,000	不可	158,000	―	―
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計
0　0　0	―　―　若干名	―　―　200	―　―　50	―　―　未定
学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高
0　0　0	―　―　不可	―　―　―	―　―　―	未定　未定　未定
部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理
0　0　0	若干名　若干名　未定	―　―　―	―　50　―	未定　未定　未定
6億円	2000万円	9000万円	182億1000万円	4億8050万円
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計
213　46　259	34　4　38	324　86　410	782　211　993	77　21　98
筆記試験、面接、作文（職種によっては実技試験あり）	作品選考、自己ＰＲ文、個人面接	一次選考……適性検査、一般常識、課題（一部職種のみ） 二次選考……面接	専門筆記試験・実技試験 作品提出・面接	書類選考、面接
コンシューマ用・業務用・PC用ゲームソフトの開発（サンソフト事業部）、コンピュータ周辺機器の開発（SCC事業部）パチンコホール用コンピュータによるトータルマネジメントシステムの開発及びパチンコ液晶表示部と制御基板の開発（ＮＡ事業部）	家庭用、業務用のゲームソフト及びハードの企画、開発、製造、販売及び輸出入	・ゲームソフト・ビジネスソフトの開発・販売 自社キャラクター商品の開発、販売 ・ぷよまんの販売 ・イベントの企画制作 ・出版	業務用・家庭用テレビゲームソフトおよび電子用ゲーム機器等の企画・開発・製造・販売・賃貸ならびにアミューズメント施設の運営	マイクロコンピューター応用の産業用機器の開発、業務用・家庭用ビデオゲームのソフトの企画・開発・販売
10時間（開発の状況によって変化します）	8時間	―	7時間30分	7時間30分
社会保険（雇用・労災・健康）、厚生年金、退職金制度、財形貯蓄、持株制度、独身寮、社宅、保養施設	各種社会保険、財形貯蓄、住宅手当、特別賞与、社員旅行、リゾート施設法人会員	各種社会保険、退職金制度、財形貯蓄、持ち株制度、社員旅行など	各種社会保険・社員持ち株制度・財形貯蓄制度・保養所・研修所・独身寮・スポーツクラブ法人会員等	保養所（房総、草津） 社員旅行等
120日	107日(日曜、祝日、土曜日［月2～3回］)有休など除く	124日	121日	120日
これからのサン電子を背負うことができる人材かどうか。コスト意識などの経営感覚にあふれリーダーシップを発揮できる、単なるゲーム好き以上の人材であるかどうか。	当社の開発職は、向上心・積極性・責任感等を重視し、マニアではなく幅広い知識を有する方を求めます。	・固定観念にとらわれない柔軟な考えができる方 ・大きな夢や野望を持っている方	ゲーム開発に関する専門的な知識以外に常に新しいことに挑戦する姿勢と人とのコミュニケーションをとることができる。	実力、人柄等
本年度の新卒採用については全く予定していませんが、中途採用につきましては随時募集していますので、希望される人は、本社担当者の水谷もしくは平手まで連絡下さい。詳しくはインターネットにて参照して下さい。(URL → http://www.sun-denshi.co.jp)	彩京の基本理念は少数精鋭制であり、開発スタッフ全員参加により企画を発案し、ゲーム製作を行っており、アイデアから演出まで個々の個性を存分に発揮していただけます。 インターネット: http://majlhost.net/~psikyo		ゲーム開発職のみ掲載	

株式会社ハドソン 011-841-4622（代） 札幌市豊平区平岸3条5-4-22	データイースト（株） 03-5370-0715 東京都杉並区南荻窪4-41-10	（株）タイトー 03-3222-4897 東京都千代田区平川町2-5-3	株式会社セタ 03-3733-0667（ユーザ電話） 東京都大田区西蒲田7-35-1	(株)セガ・エンタープライゼス 03-5736-7100 東京都大田区羽田1-2-12
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男 女 計	男 女 計	男 女 計	男 女 計	男 女 計
12 5 17	7 2 9	13 5 18	0 0 0	258 52 310
学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
大 専(短) 高	大 専(短) 高	大 専(短) 高	大 専(短) 高	大 専(短) 高
12 5 0	8 1 −	18 0 0	0 0 0	282 18 10
部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
営業 開発 管理	営業 開発 管理	営業 開発 管理	営業 開発 管理	営業 開発 管理
0 16 1	− 9 −	6 12 0	0 0 0	161 139 10
120倍位	−	−	なし	−
8	若干名	50	12	209名
大卒	大卒	大卒	大卒	大卒
171,820(自宅以外7000円加算)	197,500	未定	−	197,500
専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒
155,650(自宅以外7000円加算)	177,500	−	−	178,100
高卒	高卒	高卒	高卒	高卒
148,770(自宅以外7000円加算)	−	−	−	163,400
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男 女 計	男 女 計	男 女 計	男 女 計	男 女 計
若干名 若干名 若干名	− − 10	未定 未定 未定	− − −	− − 150
学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
大 専(短) 高	大 専(短) 高	大 専(短) 高	大 専(短) 高	大 専(短) 高
若干名 若干名 若干名	8 2 −	未定 未定 未定	− − −	150 あり あり
部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
営業 開発 管理	営業 開発 管理	営業 開発 管理	営業 開発 管理	営業 開発 管理
0 若干名 0	− 10 −	未定 未定 未定	− − −	30 120 あり
4000万円	5億7375万円	64億円	11億6725万円	391億5300万
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男 女 計	男 女 計	男 女 計	男 女 計	男 女 計
331 124 455	117 26 143	1909 269 2178	59 14 73	3600 590 4190
一次試験（一般常識及び専門試験） 二次試験	筆記・面接・実技（グラフィックのみ）	筆記試験、専門試験（技術希望者のみ） 面接試験（複数回）	筆記試験、面接	書類審査、適性検査、面接 作品審査（職種による）
コンピュータソフトウェア開発・販売 各種周辺機器の製作・販売 イベントの企画・運営 無線機器の販売 各種出版物の製作・販売	①業務用、家庭用TVゲームソフトの開発・販売・輸出 ②スタンプ機器の開発・販売 ③特殊機器の開発・販売	アミューズメント機器の企画・開発・製造・販売・レンタル。アミューズメント施設の企画・運営及び運営指導。通信・カラオケシステムX2000の開発・製造・販売・レンタル。オーディオビジュアル機器の販売・レンタル。家庭用テレビゲームソフトの企画・開発・製造・販売。マルチメディア情報端末「メディアボックス」の開発、製造、販売	業務用ゲームソフト・ハード、家庭用ゲームソフトの開発、製造、販売。 ゲームソフト専用開発ツール、カスタムＩＣの開発設計、販売。医療機器等の開発、販売。 画像システムの開発、製造、販売。通信システムの開発、製造、販売	業務用アミューズメント機器の開発・製造・販売。アミューズメント施設の設置・運営。 家庭用ゲーム機器、及びソフトウェアの開発・生産・販売など
8.5時間	7時間40分	9：00〜17：45（実働8時間）	8時間+残業（人による）	7時間50分
退職金制度、団体生命保険、労働（雇用、労災）健康保険、厚生年金、昼食費補助、エグザス法人会員、スポーツクラブジップ法人会員他		制度＝各種社会保険完備、健保組合、厚生年金基金、財形貯蓄、退職金、各種団体保険、従業員持株制、定期健康診断、慶弔見舞金等 施設＝独身寮、社宅、健保組合保養施設、法人契約保養所	社会保険、厚生年金基金、退職金制度、財形貯蓄、持ち株制度、社宅	厚生年金基金、各種社会保険、自社保養所、独身寮など
111日	123日	123日（計画年休2日間を含む）	121日	124日
誠実でかつクリエイティブなセンスを持ち「0を1にする」発想ができ遊び心のある人材	それぞれの分野の基礎的能力、意欲、創造力、体力など	ゲームに興味があって、自分で何か新しいことに挑戦したいという意欲のある人。勉強だけではなく何かひとつのことに打ち込み、充実した学生生活を送っている人。自分の意見を持っている人。	基本的に経験者の方を募集しております。実力とやる気を持った方を募集しております。	3つの「C」 Creativity…創造性 Challenge…チャレンジ精神 Consisutency…一貫した粘り強さ …を備えた人物
			基本的に新卒者の採用は行っておりません	

（株）ライジング 03-5711-8188 東京都大田区西蒲田7-32-2 北原ビル4、5Ｆ	株式会社ナムコ 03-3756-2707 東京都大田区矢口2-1-21	富貴商会 075-595-1136 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル３Ｆ	ビデオシステム株式会社 075-323-0017 京都市下京区中堂寺粟田町1 京都リサーチパークサイエンスセンタービル４号館７Ｆ	株式会社ビスコ 03-3554-0121 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2Ｆ
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計
2　1　3	84　18　102	1　−　1	9　1　10	6　6　12
学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高
1　2　0	101(院含)　1　0	−　−　1	3　6　1	1　11　−
部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理
1　2　−	54　47　1	1　−　−	4　4　2	6　5　1
30倍	56倍	25倍	−	14
−	118	−	5	5
大卒	大卒	大卒	大卒	大卒
−	197,926（含住宅手当）	188,000	187,000	175,000
専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒	専(短)卒
192,000（技術職）	180,926（含住宅手当）	−	183,000	167,000
高卒	高卒	高卒	高卒	高卒
−	−	−	179,000	−
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計
−　−　10名	−　−　100	−　−　若干名	−　−　若干名	−　−　若干名
学歴別	学歴別	学歴別	学歴別	学歴別
大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高	大　専(短)　高
−　−　−	−　−　−	−　−　−	−　−　−	−　−　−
部門別	部門別	部門別	部門別	部門別
営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理	営業　開発　管理
−　10　−	−　−　−	若干名　若干名　若干名	−　−　−	−　−　−
1000万円	221億5500万円	−	2000万円	1000万円
男女別	男女別	男女別	男女別	男女別
男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計	男　女　計
24　6　30	1915　354　2269	19　4　23	55　15　70	43　27　70
面接、作品選考、適性試験など	（営業・管理系）適性検査、グループ面談、面接 （技術系）適性検査、専門試験、面接 （製作系）適性検査、作品選考、面接	営業：筆記試験、面接 開発：作品提示、筆記試験、面接	書類審査（作品を含む） 面接	面接、作品等
ゲームソフトの企画・開発を行っており、（株）エイティングを共にオリジナルメーカーとして業務展開しています。	業務用アミューズメントマシン、家庭用ゲームソフト、周辺機器の開発・製造・販売・輸出・輸入アミューズメントスペースの企画・経営、他	ゲームセンター、カラオケボックスの経営、業務用、家庭用ゲームの企画、開発、販売 アーケードゲームの輸出入、海外店舗展開	コンピュータゲームソフトの開発・製造・販売及び輸出入	業務用ビデオゲーム・プライズマシン・景品の企画・開発・販売、家庭用ビデオゲームソフトの企画・開発・販売、ビジネスソフトの受託開発
8時間	7.5時間	−	7時間45分	−
各種社会保険 東京レジャーライフクラブ会員 ジャパントータルクラブ会員	各種社会保険、社員持ち株会、社宅、慶弔見舞金、軽井沢保養所、契約保養所、財形貯蓄、他	各社会保険、退職金制度、交通費、食事、役職、技術、住宅手当他	各種社会保険 退職金制度	各種保険、退職金制度、財形貯蓄、社宅、保養施設
100日以上	123日	週休2日制、祝祭日、夏期冬期休暇	122日	約120日
元気の良い人	協調性 意欲 能力 仕事を楽しめる人 自己革新性	営業：真面目で健康でバイタリティのある人 開発：探求心があって発想力があり行動力に優れている人	何事にも前向きに取り組む意欲のある人間	創造力とやる気を持ち合わせた人、自分のアピールポイントを持っている人
中途採用は随時受け付けてます。				

校＆専門学校生に聞きました。

ゲーム専門学校の生徒はこんな事を考えている!?

Q1 ゲーム業界志望の動機は何ですか？

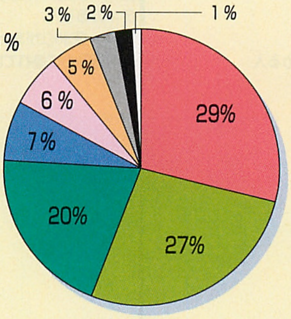
- 自分でゲームを作りたかったから
- 自分の作ったゲームで誰かを感動させたかったから
- 自分の作ったゲームが通用するか試したかったから
- 一発当ててやろうと思ったから
- 今のゲーム業界を変えたかったから
- 小さいころから入りたいなーと思ってたから
- ゲームが好きだから
- ゲームに関する仕事がしたかったから
- 自分に向いていると思ったから
- ゲームというものが大きな可能性を持っていると思ったから
- 絵を書くのが好きだから

Q2 現在の学校を選んだ基準は？

- 雰囲気が良いから
- 有名だったから
- 設備が充実していたから
- １クラスが少人数だから
- 授業が面白そうだったから
- 新しい学校だったから
- 友達に勧められたから
- 家に近いから
- 講師が良かったから
- 広告に惹かれたから
- 就職率がいいから



Q3 希望する職種は何ですか？



最新アンケート調査＝専門学

Q４　志望メーカーはどこですか？

（ポイント制ベスト10）

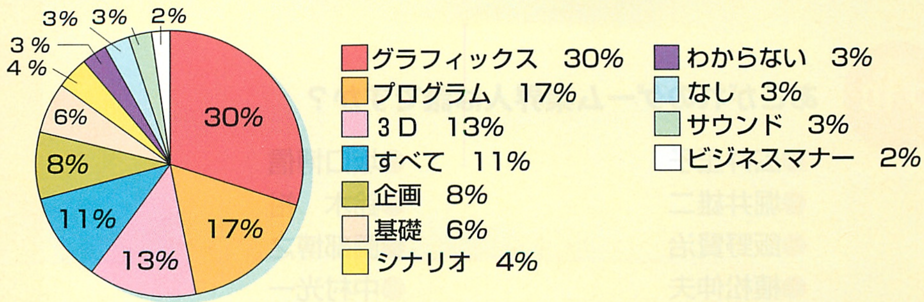
1位　スクウェア	6位　日本ファルコム
2位　セガ	ナムコ
3位　コナミ	アトラス
4位　ＳＮＫ	9位　光栄
5位　カプコン	10位　エルフ

Q５　学校の良かった点は？

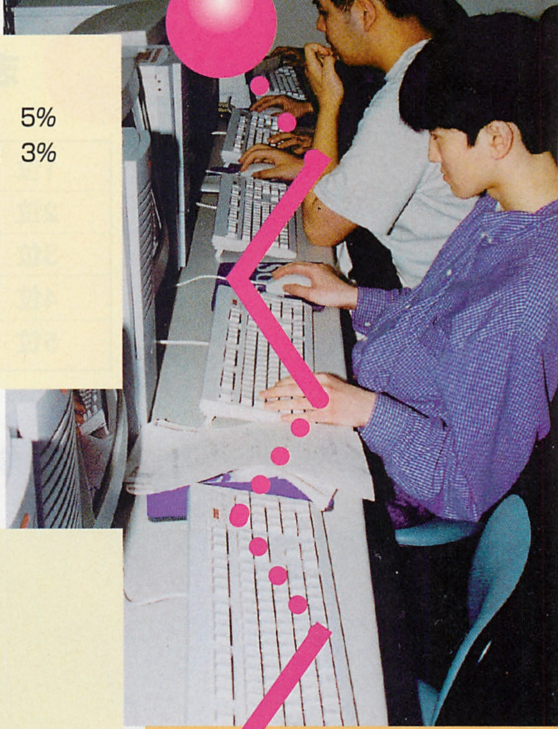


- 基礎から教えてくれる
- 講師が良い
- ゲーム制作者が講師である
- 学校が清潔
- 始まるのが遅い
- 立地が良い（ゲームセンター、食堂近し）
- 授業が面白い
- 学校が広い
- 講師と接しやすい
- １クラスが少人数
- 授業内容が濃い
- 気楽である
- 設備が良い
- 現場に出られる
- 休みが多い
- 絵の書き方を学べる

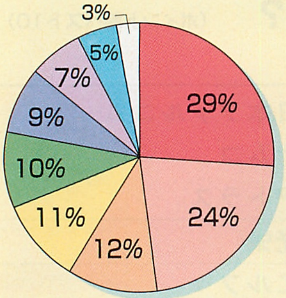
Q６　学べて良かったと思う授業は何ですか？



●最新アンケート調査
専門学校&専門学校生に聞きました。

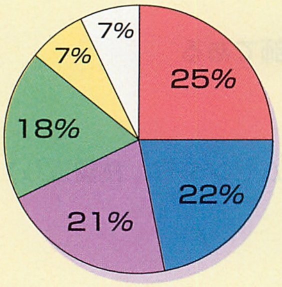


Q7 作ってみたいゲームジャンルは何ですか？



- シミュレーション 29%
- RPG 24%
- 対戦格闘 12%
- アドベンチャー 11%
- アクション 10%
- シューティング 9%
- 美少女もの 7%
- パズル 5%
- その他 3%

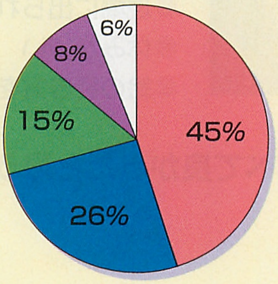
Q8 一日でゲームに関わっている時間はどれくらいですか？



- 2時間くらい 25%
- 1時間未満 22%
- 1時間くらい 21%
- 3時間くらい 18%
- 4時間くらい 7%
- 5時間くらい 7%

Q9 自分でパソコンは持っていますか？

- 98系 45%
- 持っていない 26%
- DOS／V系 15%
- その他 8%
- MAC 6%



Q10 あこがれのゲーム業界人は誰ですか？

- ●広井王子
- ●堀井雄二
- ●飯野賢治
- ●植松伸夫
- ●金子一馬
- ●坂口博信
- ●鈴木　裕
- ●薗部博之
- ●中村光一

※順不同

■全てのデータ／新声社調べ



代々木アニメーション学院

〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3 GM-6 ☎0120-310-042

教育機関ＢＥＰで就職指導は万全だ 98%の就職率はなみじゃないぞ。

ゲーム関連学科

- ●ＣＧアニメ・ゲーム科（全日2年制）
  設置校／東京校、札幌校、仙台校、大宮校、大阪校、名古屋校、広島校、福岡校
- ●マルチメディア・クリエイター科（全日1年制）設置校／東京校
- ●ゲーム・デザイナー科（全日2年制）設置校／東京校
- ●ゲームキャラ・ムービング・デザイナー科（全日2年制）設置校／東京校
- ●ゲームサウンド・ディレクター科（全日1年制）設置校／東京校


明るく開放的な雰囲気のＹＡＧの授業

充実したシステムで学べるのがいい

テレビのCMでも有名な代々木アニメーション学院（以下ＹＡＧ）、そのネームバリューもさることながら、この学校の就職率はすごい。なんと全学科あわせて98％を越すという。このような数字の陰にはＹＡＧ独自の制度の充実ぶりがうかがえるのだ。

プロフェッショナルな人格へ育てていく外部教育機関ＢＥＰ（ビジネス・エキスプレス・パスポート）との提携は、学生達が厳しい就職戦線を勝ち抜いていくのに、大きな力となっている。

他にも、頼もしい制度の一つとして「ＹＡＧホームドクター24」がある。24時間体制で専門医や看護婦が待機して、学生の病気や体の不安に電話でアドバイスしてくれるというものだ。休日にも対応してくれる無料のサービスは1人暮らしの学生には心強いかぎりである。また、就職が決まった後も2年間は入居することができる寮や、返還なしで学習補助金を受けられる特待生制度など、学生を万全にサポートする制度が盛り沢山。有効に活用したい。


ゲーム・デザイナー科の松尾牧人君。

大切なのは体験し会話すること

「今、世界設定という授業をしています。ゲームって一般には暗いイメージがあるけど、ＹＡＧはとにかく雰囲気が明るい。今、授業がとても楽しいです」と、意気込んで語ってくれたのはゲーム・デザイナー科の松尾牧人君。彼の言葉が代表するように、今年からゲーム・デザイナー科、ゲームキャラ・ムービング・デザイナー科、ゲームサウンド・ディレクター科の3科（東京校）が新たに開講され、瑞々しい感性が学校全体から溢れだしている。

また、新たな学科開講にともなって機材も一層、充実強化された。それは最近、ＮＨＫのニュースでも、日本に数台しかない驚異のシステムとして紹介された「モーションキャプチャ」だ。カメラ6台を設置し、人間の動きをコンピュータが寸分の狂いもなく記憶に留め新しいアクションを創造するハイテクマシン。キャプチャの実習では高価なシリコングラフィックスが、なんと各生徒に1台、割り当てられるというからすごい。

最後に、その授業を担当しているベテランの講師、山下先生からゲーム業界を目指す人達に「自分が体験することが大切、体を使って遊ばなきゃだめ、人とコミュニケーションがとれなきゃ、物は作れない、会話をしましょう」というアドバイスをもらった。このように強力な講師陣、最先端装置がそろい抜群の環境が整っているＹＡＧ。後はこれらのメリットをキミ達がどう活かすかということだ。


シリコングラフィックスを使った山下先生の授業、みんな熱心だ。

●初年度入学費用 **￥1,020,000**

●アート系適性診断「キャリスマップ」
クリエイターやアーティストになりたい人のための適性診断が無料で受けられます。
はがきに「キャリスマップ」と書いて、住所・氏名（フリガナ）・年齢、職業・電話番号を明記し下記に送ってください。後に診療ブックが届きます。
（宛先）東京都渋谷区代々木1-20-3 GM-6
ＹＡＧ代々木アニメーション学院「キャリスマップ係」
●ホームページアドレス（学院の紹介）
http//www.jki.co.jp/YAG/
●Ｅ－Ｍａｉｌアドレス（資料請求希望）
yag_info@po.infosphere.or.jp


内容盛りたくさんのコンテンツパック
（入学案内書セット）わかりやすいビデオやCDまで入っている。


一見お洒落なカフェ風の学食「ＹＡＧクラブ」（東京校のみ）
営業時間は11:30～20:00
定食は300円と安い。
なんと一般の人も利用できる。



ヒューマン・アカデミー

〒169 東京都新宿区高田馬場4−4−2 ☎0120−89−1588(代表東京校)

全国５都市、授業・就職にハンデなし。ヒューマン教育グループの底力を見た。

ゲーム関連学科

- ●ゲームクリエイター専攻（全日2年制、4年制）
- ●CGクリエイター専攻（全日2年制、4年制）
  設置校／東京校、名古屋校、大阪校、神戸校、福岡校
- ●ゲームクリエイター養成講座（夜間）設置校／東京校
  - ・SOFT IMAGE　マスターコース
  - ・キャラクターデザイン（グラフィックス・Macintosh）講座
  - ・ゲーム企画　プロ・デビュー塾



どこで学ぶか 全国主要都市5校

幼児教育から社会人まで、生涯教育をカバーするヒューマン教育グループ。グループ内には人材派遣・社員紹介業のヒューマン・タッチがあり、ここが持つ企業とのコネクションはヒューマン・アカデミー（以下、H・A）の就職活動に強力なパイプ役を果たしている。

こんなグループのスケールメリットを活かして、H・Aは、「ゲームクリエイターといえば東京」という一般的な発想を覆す学校展開を実現した。全国どこで授業を受けても変わらない教育と就職は、好きな都市で学びたいというクリエイター志望者にとって、「まさにこういう学校を待っていた」と言えるもの。

ゲーム業界200社のアンケート結果が運営の鍵だ

H・Aはより業界のニーズに応えた人材を育てるため、メーカー200社にアンケートを配布した。そして寄せられた回答から独自のシステムやカリキュラムを作り上げ、スペシャリストの養成に活かしている。

ゲームクリエイター専攻とCGクリエイター専攻は2年制の他、4年制という専門学校としては珍しい、ちょっと長い学習期間を設けている。これは、言わば大学と大学院のようなもの。3・4年は、1・2年で身に付けた専門技術の応用と、ゲームをプランニングする上では欠かせない複数の専門を学ぶための期間なのだ。

大学並みの4年間という時間を過ごしても、その内容は密度が濃く、ドンドン作品を作っていく。1・2年は個人制作。3・4年はメーカーの開発室を想定した「マルチメディアラボ」で、チーム制作を行う。

特にソフトイマージュ（プロが使う3Dソフト）を1年次から必修科目として取り上げているのは特筆に値するカリキュラムだ。

年3回開催される「ヒューマン・アカデミー　アート＆デザインコンクール」や東京ゲームショウへの出展など、刺激的なイベントも全国変わらず行われている。

また東京校にある夜間コースでは、ゲームクリエイター養成講座が設置され、メーカーが参入した「デビュー塾」という企画コンテストも開かれている。

専門の技術や知識を身につけると同時に、クリエイターでありながらビジネスマンとしてのセンスも持つ。そんなオールラウンドな人材を育てることがH・Aの目標であり、次代のゲームクリエイターの登場を待つ業界からの回答だ、とも言えるのだ。



自然光が差し込む明るい教室。
１人１台のマシンで授業もスムーズ。

●初年度入学費用　**¥1,450,000〜**

ヒューマン・アカデミー各校には、「就職請負人」と呼ばれる就職指導のプロフェッショナルがいる。クラス担任による、週１回の就職対策ホームルームの他、「就職請負人」によるガイダンスや個別カウンセリングなど、学生一人ひとりの希望にあわせた指導が受けられるのも心強い。



97年2月に開催された東京ゲームショウに、学生作品「ラバーズ」（推理アドベンチャーゲーム）が出展された。



真っ赤な表紙の学生手帳がおしゃれ。IDカードは学生の証明だ。



バンタン電脳情報学院

〒150 東京都渋谷区東3-22-14 ☎0120-51-0505

業界向けの学内コンテストからプロ誕生。入学から卒業まで、サポート体制に実力あり。

ゲーム関連学科

●全日2年制	●全日4年制
ゲームデザインコース	ゲーム開発研究コース
シナリオ＆ライターコース	
ゲームグラフィックコース	
ゲームプログラムコース	
ゲームサウンドコース	



業界と強く結ばれたパイプラインに定評があるバンタン電脳情報学院。その情報収集能力は、常にキミたちがクリエイターとして表舞台に立つ2年先の業界を予測し、学院の運営に臨機応変に活用されている。

カリキュラムは、毎年業界へプレゼンテーション

新しいハードの登場、コンピュータメーカーによる新型マシンの発表……。ゲームクリエイトの環境はめくるめく変化の連続だ。そんな業界に対応すべく、学院では毎年2・3月、ソフトメーカーへ次年度のカリキュラムのプレゼンテーションをおこなっている。これは、「最先端のゲーム制作現場だから将来の開発環境が予測できる」ことに期待して、キミたちが就職する2年後に必要になると思われる技術をフィードバックしてもらうためだ。

一歩先を読む学院の姿勢。これは、カリキュラムだけでなく様々な面でキミのゲームクリエイターへの道をサポートしてくれるはずだ。

例えば「電脳工場」という名前を知っているだろうか？業界を真に理解するために、学院内に設立されたソフトハウスだ。第5回日本ソフトウエア大賞で読売新聞社賞を受賞したホームエデュテイメントソフト「バーンズ・コレクション」など、強力なオリジナルタイトルを生み出している。

教育面から見た「電脳工場」設立のメリットは、最新技術や情報がタイムラグなく学習の現場に反映される、という点だけではない。100件近く供給される学生のアルバイトや、就職先にもなる企業とのコネクションという点でも、ゲーム業界と学生をダイレクトに繋ぐパイプ役になっている。

その他にも、トップクリエイターによる特別講義は年10回以上。プロへの登竜門という感もある作品発表展「バンタン・クリエイターズフェス」など、学院のサポート体制は実に充実している。

学内企業説明会で、あのメーカーの就職試験が!?

1年の秋から展開される就職スケジュールの中で、特に注目するのは、学院内で行われる企業説明会だ。独自で企業を招くというのもすごいが、さらにその企業の中には説明会終了後、続けて就職試験を実施してくれるところもあるという。96年度の招聘企業はタイトー、カプコン他。この実績には驚くばかりだ。バンタン電脳情報学院に対する業界の期待は、こんな面からも窺うことができるのだ。



「バンタン・クリエイターズフェス」
トップクリエイターやメーカーなど、多くの来賓を招いて行う学生作品コンテスト。

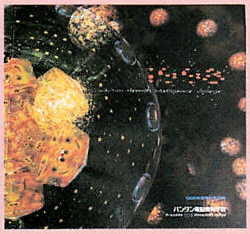
さて最後になったが、学院では昨年から4年制を導入し、専門技術のエキスパートではなく、ゲーム制作でチームリーダーを務められるようなクリエイターの育成を始めた。マーケティングを理解し、販売戦略を念頭においたゲーム作りができる人材。こうした人物こそが、新たなヒットメーカーに成長していくのではないだろうか？

●初年度入学費用 **¥1,300,000～**

秋山豊　株式会社シエスタ　代表取締役社長
射手座B型の25歳　2年前卒業し、株式会社アトラスへ入社　「女神異聞録ペルソナ」のシナリオを担当するなど実績を積み、97年4月独立。ゲームデザイナーであり、学院の講師も務める。学生と年齢が近い彼の、まさにホヤホヤの経験から飛びだす言葉は、迫力と説得力も人一倍。学生たちの身近なお手本だ。「電車に乗って墓石の広告を見ても、なにかアイデアを考えてる。そういう時は放心してるように見えるみたいだけど…(笑)。大事なのは発想力。学校を使いこなしてどこまで大きくなるかも、その力次第だと思う」



発想トレーニング講義中の秋山豊氏。年齢の差がないために、講義の吸収率は抜群だ。



学院スタッフ制作による学校案内書。コース別のカリキュラムの内容から講師、施設、就職など豊富な写真と実績を網羅して、これさえあれば学院のすべてわかる、オシャレな1冊に仕上がっている。資料請求でぜひ取り寄せよう。

東京デザイナー学院

〒101 東京都千代田区神田駿河台2-11 ☎0120-62-6006（入学相談室）



さすがは専門学校の老舗の懐の広さ。学習プランの柔軟さを活かさない手はないぞ！

ゲーム関連学科

●アニメーション科（全日2年制）
ゲームクリエーター専攻
設置校／（デザイナー学院）札幌校、東京校、名古屋校、大阪校、九州校（福岡）

●マルチメディア学科（全日2年制）
ゲームデザイナー専攻
設置校／（ビジュアルアーツ）東京校、名古屋校、大阪校、九州校（福岡）


1人1台のマシンなんて当たり前だね。

デザイン系の専門学校として34年間、のべ3万人以上という卒業生を送り出してきた東京デザイナー学院。数ある専門学校の中でも群を抜くビッグネームで、関東だけでなく、地方から進学を考える学生にとっても、抜群の信頼感をもって知られている。

コンピュータゲームという新しい分野においても、デザインをベースとして蓄えた教育ノウハウが活かされ、実際ゲームクリエーター専攻ができる以前から、グラフィックデザインやアニメーション専攻といった中から業界へ入っていく者も少なくなかったという。この実績は、学院独自の教育カリキュラムがいかに幅広く応用できるか、基礎技術の確かさを物語る一面だと言うことができるだろう。

最初は、好きから始めればいい

「入学前はそれほど強い目的意識がなくても、2年間で見つけられればそれでいいと思います。この学院には、学生の好奇心を満たすたくさんの選択肢があります。多くの知識と経験の中から除々に意志を固めていくことが、かえって回り道や失敗を避けることになるのでは」

一人前のクリエイターになるには確固たる信念が必要だといわれるが、あえて学院はこう言う。これは、多くのゲームスクールがゲームクリエーター育成に目的を絞り、学生にもその意志を求めているのに対して、非常におおらかな教育環境だといえるのではないか？

もちろんスペシャリストを育てる専門学校なのだから、漫然と過ごせるほどカリキュラムは甘くない。ただ、高校を卒業する時点で将来を見極められるほど、業界や専門職種のことを知っているわけじゃない。もう少しゆとりが欲しいという、キミたちの気持ちをよく知っているからこそできる発言なのだ。

ディレクター的な人材を育てる

独特のカリキュラムの組み方として、プログラミングよりむしろグラフィックやプランニングを重視しているという点が挙げられる。これには、単に専門技術に長けたスペシャリストを育てることの他に、各専門家たちを統合し、リーダーになれるような、ディレクターやプロデューサーといった仕事ができるクリエイターを育てたいという思いが込められているのだ。

したがって実習もさることながら、「ゲームビジネス論」や「映像論」といったレクチャーがかなり充実している。また、大学並みのゼミナール（自由選択）の設定で専攻以外の幅広い学習ができるのも大きな特長だ。ちなみにゼミは専門から教養、趣味までの多岐にわたる100余りの講座があり、単位にも加算されるということでほとんどの学生が受講している。8学科35専攻（！）の様々な学生が触れ合い刺激を受けることは、この学院ならではの大きなメリットだ。


学食はメニュー豊富。お昼はここでチープに。

●初年度入学費用 **￥1,347,000**

クリエイター志望の実績として威力を示すのは、何といってもコンペティション（公募）で受賞すること。東京デザイナー学院はこれを積極的に学生に対して広報し、数多くの受賞実績を上げてきた。中にはゼミを通して取り組んでいるものもある。こういった機会をドンドン利用して、業界へ積極的に参加し、チャンスをつかみたい。


「パワーマッキントッシュ9500」がズラリと並ぶコンピュータグラフィックス室。マシンは放課後や土曜は開放され、自主的に勉強する学生の、サークル活動のように活気ある光景が見られる。


ゲーム・アニメ制作実習室。実習は180分授業。時間にゆとりをもって取り組むことができる。



東京コンピューター専門学校

〒161 東京都新宿区下落合1−1−8 ☎0120−033−227(入学相談室)

歴史と実績の専門学校で、3年間のゆとりある学生生活をゲットする。

ゲーム関連学科

●ゲームクリエイティブ（全日3年制）
- プログラム専攻
- 企画＆シナリオ専攻
- グラフィック専攻
- ゲーム・アニメ声優専攻（＊98年度より新設）



東京コンピュータ専門学校（以下、TICS）は、創立15年の歴史を持つ文部省認可の専門学校。情報処理の教育ノウハウと就職実績は、この15年で培われてきた絶対の自信がある。

3年制で学ぶメリットとは？

学生生活が3年間あること。これはゲームクリエイターを目指すキミたちにとっては、実に貴重なゆとりを生み出すはずだ。

ゆとりと言ってもただ遊びに費やす時間じゃない。キミたちの目標である就職にとって、必要不可欠なものは何か？　もちろんそれは学生時の作品、そしてキミたちがただの技術者ではなく社会人になるために身に付けている教養・マナーだ。TICSはこの2点を充実させるため、あえて3年制を採ってきた。

1年前期の共通カリキュラムにはコンピュータ操作演習やVisual Basic演習などの専門科目の他に、マーケティング、技術英語などの教養科目も組まれている。専攻に分かれる後期に入る前に、最終進路の変更もできるというフレキシブルさが特長だ。作品制作は2年次から。共同制作という形でプロジェクトが動いていく。

1年間かけて基礎知識と技術を習得し、作品制作期間としてはまる2年間が設けられている。これは、就職に向けて質・数ともに充分な作品を準備したいキミたちにとっては、心底うれしいゆとりと言えないか？

また、1講義45分制や短期集中科目の設置など、学生の集中力を高め効率的に学べるようなシステムが考えられている点にも、歴史に裏付けられた教育ノウハウが実践されているといえるだろう。

学内施設・イベントは一級の充実ぶりだ

NEC、マッキントッシュ、IBM、富士通、シリコングラフィックスそしてTICSオリジナルマシンと用意された実習機は450台余り。音楽スタジオ、軽いスポーツに使える屋上多目的スペースや、なんとチャペルまで学内にある（そう、TICSは専門学校には珍しいミッションスクールなのだ）。提携している学生会館は男女それぞれあり、中には各部屋からインターネットへアクセスできる寮もあるという。

スポーツ大会、文化祭、クリスマスイベントに卒業記念パーティといった、思い切り学生ライフが楽しめるイベントもしっかりある上、夏と春に行われる海外研修や卒業研究発表会など、有意義なスケジュールが目白押し。

学業、生活両面でキミたちをバックアップしてくれるTICS。もっと詳しく知るために、体験入学会へ参加してみないか？　学校の説明だけじゃなく、パソコンによるマルチメディア適性診断、実際にコンピュータに触れる模擬授業などの楽しいプログラムが用意されている。お昼には、お弁当も出るゾ！



放課後や土曜日には、実習室が開放される。

●初年度入学費用　**￥1,150,000〜￥1,350,000**

体験入学会プログラム
●学校概要の説明　●学科・カリキュラム内容について
●パソコンによるマルチメディア適性診断
●就職・資格について　●施設・設備について
●模擬授業　●進路指導
＊10:30〜15:00、昼食会あり

日程　7月／12日(土)・19(土)・26(土)・8月／3(日)
6(水)・17(日)・20(水)・24(日)・27(水)



98年4月から新設されるゲーム・アニメ声優専攻。男子学生の多いゲームクリエイティブに、女の子の明るいムードが増す予感…。



ドミトリーさくら、寮は全室個室、設備もいたれり尽くせりだ。



東京アニメーター学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-5276-1511

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9 ☎03-3261-8211

卓越したアニメーション技術を吸収して新鋭ゲームデザイナーになれ！

ゲーム関連学科

東京アニメーター学院
- ●コンピューターゲーム科（全日2年制）

日本ゲームデザイナー学院
- ●ゲームデザイナー学部
  - プランニング科（全日2年制）
  - グラフィック科（全日2年制）
  - プログラム科（全日2年制）
  - キャラクター科（全日2年制）
  - ゲーム開発研究科（各科終了後1年制）



東京アニメーター学院と日本ゲームデザイナー学院は姉妹校。アニメーションに卓越した技術をもつ東京アニメーター学院が母体となり、ゲームデザイナー専門の養成機関として今春から新設されたのが、日本ゲームデザイナー学院なのだ。

東京アニメーター学院のコンピューターゲーム科はグラフィック中心。日本ゲームデザイナー学院は、プログラムや企画を中心にした学習法をとっていて、どちらもプロ育成へ向けて余念がない。

東京アニメーター学院の特色って何？

東京アニメーター学院の特長は、長年培ってきたアニメーションの技術がゲーム制作に活かせるところ。キャラクターデザインをしたり、人物を自然な動きで動かしたりするのに、アニメの作画技術は大いに活用されている。これはゲームデザイナーを目指すキミたちには大切な勉強なんだ。

こんなカリキュラムが、在学生の内にパソコンRPGゲーム「ARCUS」に動画、背景画、彩色担当で参加したという実績を生みだしている。また、このようなアニメーション技術のノウハウをベースに、コンピューター技術を基礎からたたき込んでくれるのも、この学院のメリットのひとつ。

講師陣は現役で活躍しているソフトメーカーの制作者を招き、学生に人気が高い。

希望によって選べるCGアートの制作や3DのCG制作、3Dアニメーション制作など、細かなとこまで学習できる環境や充実した最新機材が整備されている学校なのである。

日本ゲームデザイナー学院はどんな学校？

ゲーム業界の躍進で、今、制作現場では即戦力になる人材が求められている。そんな業界のニーズに応えるゲームクリエイターを育てるために昨年4月に開校したのが、日本ゲームデザイナー学院なのだ。

プランニング科ではゲームの企画制作。プログラム科はゲームプログラミング。グラフィック科は専攻別に、ドット絵など描写技術を学ぶコースと、映像・ビジュアルといった技能を習得する、2コースが設置されている。また、キャラクター科はゲームのストーリー構成と登場人物を考案する。

そして大きな特長は、何といっても全科共通の選択講座だろう。迫力ある3Dグラフィックの制作や、フォトショップ・イラストレーターを使ったグラフィック制作、シューティングゲームの制作など内容は盛り沢山だ。個人のカリキュラムに合わせて学生自身が選ぶため、専門に偏らない幅の広いクリエイターを目指すことができる。

また、このような選択授業は、全科の学生が互いの技術を持ち寄って合同制作をする良い機会にもなっている。



注目の新鋭校、日本ゲームデザイナー学院。

●初年度入学費用

¥840,000〜（東京アニメーター学院）

¥1,080,000〜（日本ゲームデザイナー学院）

毎年12月（冬休み）に行われる海外研修旅行。LAへ飛行機で飛び、ハンナ・バーバラプロ、ディズニープロ、ユニバーサルスタジオを見学、現地のアニメーターとの交流を深められる。日本ゲームデザイナー学院も今年から参加できる。



ロサンゼルス、格安でいけるんだよー。



サウンドプログラムの授業、みんな熱心だ。



デジタル エンタテインメント アカデミー

〒169 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル ☎03-5330-2870

大手ゲームメーカー17社の資本参加はダテじゃない 第一線のノウハウのすべてをここでつかめ！

ゲーム関連学科

- ●クリエイティブスペシャリスト養成科（2年制）
  - グラフィックデザインコース
  - プログラムエキスパートコース
- ●プロフェッショナルデザイナー養成科（3年制）
  - グラフィック専攻
  - プログラム専攻



自分が好きなゲームの、企画書を作成

すべてのノウハウはDEAのもとに集結

ゲーム業界を志望するキミたちにとって、これほど心強いゲーム専門学校はないのではないだろうか？

株式会社アトラス、エニックス、カプコン、光栄、コナミ、コンパイル、ハドソン、バンプレスト、スクウェア、タイトー、そしてマイクロキャビン。これらの有力ゲームメーカー加えて、今年から新たにアスキー、ソニーコンピュータエンタテインメント、セガ・エンタープライゼス、ナムコ、任天堂、メディアワークスも資本参加。

あらゆるジャンルの第一線企業が協力し、メーカー間の垣根を越え、業界の次代を担う優秀な人材を育成することを目的に開校されたのが、このDEA（以下：デジタルエンタテインメントアカデミー）なのだ。

既存のゲーム専門学校の在り方とは一線を画し、第一線で活躍する大手メーカーのありとあらゆるノウハウを貪欲なまでに取り入れていくDEAのシステム。見事なまでにゲーム業界と直結しているがゆえの、そのメリットは計り知れないものがある。

加えて、堀井雄二、広井王子といった一流ゲームデザイナーを特別講師として擁しているのも見逃せない。今年4月の入学式でも、さっそくその広井王子氏が特別講演を開き、大きな話題を呼んでいる。そのときの感想を新入生に聞いてみると「プロで活躍するクリエイターの話を聞けたのは、実に貴重な体験でした」皆一様に満足気。同校に対する彼らの信頼感を確実に感じ取ることができた。

あえて学生に問う基礎知識の重要性

資本参加メーカー、特別講師陣の豪華さにばかり注目されることの多い同校だが、肝心の授業内容にも触れておかねばならない。

DEAの掲げる基本理念とは「企業のニーズにきちっと対応できる人材の育成」である。そのため、あれもこれもとカリキュラムに詰め込むようなことはしない。むしろ、業界で働くうえで最低限必要な基礎知識を徹底的に教えている。

たとえば2Dや3Dのグラフィックにしても、お手軽に作れてしまうようなソフトには頼らず、すべてコンピュータで描ける能力を習得させていく。まったくの0の段階から、グラフィックを作り上げていく技術力を養成しているのだ。

これはプログラム系や企画系の授業でも同様のことがいえる。なぜそこまで基礎固めにこだわるのだろうか。同校の講師、馬場さんはこう語る。

「たとえば格闘ゲームが作りたいとしても、企業が求めているのは、理屈ばかりこねたアイデアや構想よりも、むしろそのアイデアをすぐ形にして表現できる技術力なんですよ。キャラクターの構成やデザインを口で説明するよりも、200ポリゴンのグラフィックで実際に画面上に表現できるほうが、よっぽど説得力があるんですよね」

もちろん『ゲーム制作』といった、応用力を養っていくカリキュラムも当然ある。だが、基礎を身につけなければ本物のクリエイターにはなれない。

DEAはこの本質をしっかりと認識し、次代を担うクリエイターを育成しているのだ。本物志向のキミなら、迷わずDEAの門を叩いてほしい。

●初年度入学費用 **￥1,438,000**

～DEA／馬場講師が語る～
企業が求める人材とは？

「共同作業ができる人材」

「自分の作業に責任が取れる人材」

「新しい技術に貪欲な人材」

閲覧コーナーには、まるでゲームショップと見間違えるほどのたくさんのソフトが…。
これがすべて教材というから驚きだ。





カルチャーブレーン コンピュータアート学院

〒130 東京都墨田区大平2-5-7 ☎03-3829-0867

経営より育成。徹底した姿勢から生まれた教育環境で、クリエイターへの道は拓かれる。

ゲーム関連学科

- ●ゲームクリエイター本科（全日2年制）
- ●デザイナー本科　（2年制）
- ●マルチメディア本科（2年制）
- ●研究課程（各本科修了後1〜2年間）



CGデザイナーでもある田中幸男学院長。

そんなに簡単にプロにはなれない

と開口一番、語るのは株式会社カルチャーブレーンの代表取締役であり、本学院の学院長でもある田中幸男氏だ。有名ソフトメーカーが、そろってゲームクリエイターを養成するための学校経営に力を注ぎだしたことを背景にしての辛口の発言だ。

93年に設立して以来、カルチャーブレーンコンピュータアート学院は独自の教育システムを採ってきた。

田中学院長いわく「キャラクターデザイナー志望なら、デッサンを2年間通してこれでもかというくらい描く。就職をした後、どんなオーダーにも応用できる基礎技術を身につけることが大切なんです」また「マーケティングの勉強も取り入れ、データを分析し、ロジックに組み、整理できるような人材育成を目指しています」とのこと。つまりクリエイターとしての基礎能力を高め、トータルな考え方ができる人材を育てることを目的としているのだ。

また、インターネットの授業も行い「授業の密度・ボリュームは業界1を自負している」と言う。その言葉を裏付けるように「うちの学生の中には2年間で3000時間（オープン授業を含め）の学習をしている者がいる」というから、そのハードさは並ではない。受講者の3分の2が大卒、専門学校卒、転校生の人達で占められているところをみても、いかに意欲の高い学生が集まっているかわかってもらえるだろう。

フォローが効いてる 1授業で2講師システム

1学年40数名という少人数スタイルは年齢、個性、能力などがまったく違う生徒を漏れなくクリエイターに育てようとする、こだわりを持った姿勢のあらわれ。驚くのは、1クラス15、6名に対して、講義をする先生と生徒の周りで授業を細かくフォローする先生の1授業に講師2人の体制だ。一例として高校中退者がこの学園で学び、成績上位者に食い込んでいる事実もある。これも個別の学習指導の成果といえるのではないだろうか。学ぶ側の立場に立った底上げ式の指導をモットーにしているだけのことはある。

また、授業時間外にも教えるほど熱心な講師陣は第一線で活躍する技術者でもある。最先端のクリエイターたちから、メーカーの研究員ですら簡単には手に入らない最新の技術や情報を、学生たちはダイレクトに受け取ることができるのだ。講師の熱意と生徒のやる気の相乗効果で伸びていくことのできる環境は本当にうれしい。制作現場で実際に使われているシリコングラフィックスなど高価な機材を使用できるのも目玉だろう。

ゲームクリエイターを目指して真剣にがんばる学生たちを押し上げようとする環境が、しっかりと固定されているこの学院は、学生にとって申し分のないフィールドといえるのではないだろうか。



マシンは1人1台。ソフトメーカーのクリエイタールームを感じさせる。

●初年度入学費用　**¥1,100,000〜¥1,300,000**

「就職支援保障制度」は、一定の規定単位を取得した生徒が万一就職できなかった場合、企業のニーズにあった技術等を卒業後1年間に限り指導してくれるシステムであり、各人にあった学習プランに即して無料で講義の再受講や就職相談、企業紹介が受けられる。このようにがんばった学生には、学院が最後まで責任を持ってバックアップしてくれるから安心だ。

＊詳しくは学院事務局までお問い合わせください。



「オープン授業」は授業の前後や土曜、長期休暇中を利用した時間外教室。授業だけでは理解できない場合のフォローに、また意欲的に学習を進めたい学生のために開かれている。



3Dポリゴンによる格闘ゲームの実習授業もあるというから楽しみだ。



アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 ☎0120-41-4600

最終目標はやっぱり就職。ワークシップ制度は、クリエイターへの心強いジャンピングボードだ。

ゲーム関連学科

●ゲームクリエイター科（全日／2年制）	●サウンドクリエイター科（2年制／＊98年度新設）
ゲームプログラマーコース	●ゲームクリエイター専科（夜間）
ゲーム企画シナリオライターコース	●CGアニメクリエイター専科（夜間）
ゲームグラフィッカーコース	＊98年4月、大阪校開校
●ゲームクリエイター研究科（3年制）	●ゲームクリエイター科（2年制）
●CGアニメクリエイター科（2年制）	●CGアニメクリエイター科（2年制）



エンターテイメント志向をポリシーに、業務系情報処理をあつかうスクールとの違いをはっきりと打ち出すアミューズメントメディア総合学院。では具体的に、「理論より実践、経験を」という姿勢が生み出すクリエイター育成とは、どんな内容なのだろう？

現場主義からうまれたワークシップ制度

特筆すべき体制のひとつに、ワークシップアルバイト・ワークシップ就職という制度がある。これはメーカーの制作現場でプロの仕事を肌で感じ、吸収しようというもので、アルバイトはゲーム制作の基礎知識を学んだ1年の6月から紹介されていく。

こうしてライブで現場を体験できた学生たちは、ゲームファンからゲーム制作者への意識変革も早い。また個人的にメーカーとのコネクションができる場合もあり、就職へ向けて貴重なステップとなることもあるのはうれしいオマケだ。昨年末は某大手メーカーにテストプレイヤーとして30人を同時に投入するなど、実績も多い。

ワークシップ就職は2年次から行われる。ソフトハウスによっては4月の定期採用を行わず、制作のピークに合わせて人材募集をするところがある。これらの要望に応えて学生でありながら制作の実務に密着し、パッケージやスタッフロールに在学中に名前の載る生徒も多数。しかもこういった制作状況はレポート提出で単位を習得することも可能だ。

やっぱり目的は就職という学生にとってはいたれりつくせりのこの制度。おかげで3月は卒業式ならぬ同窓会の雰囲気というちょっと変わった声も聞こえてくる。

ゲーム制作も講師の仕事も自分の子供を育てているようなもの

というのは、昨年パソコン、コンシューマー両方でゲーム「3×3EYES」を制作、大ヒットを飛ばし、学院の講師も務める山崎理氏の言葉。学生の力が試されるのは、何といっても作品。作品の出来が就職を左右するといえる。そこで前出のワークシップ就職などの制度を活用するためにも、1年次からグループ制作・個人制作が行われている。この時キミたちの力強い味方となるのが、第一線クリエイターから選ばれた熱意あふれる講師たちなのだ。

フジサンケイグループを始めとするエンターテイメント業界とのネットワークが可能にした講師陣の他、チャレンジスピリットに富むこの学院、この人物！　と目をつけたら飛び込み依頼も厭わない。「Dの食卓」「EO」等で有名な飯野賢治氏も、こうした学院スタッフの熱意に応えて、特別講師を引き受けてくれた。

1人1台のパソコン教室という恵まれた環境と、講師陣や進路指導の情熱。ゲームクリエイターになるためのすべてのアイテムは用意されているといえる。後は、これらを活かしていくキミの堅い意志だけだ。実は、これが一番甘くなかったりしてね。



ズラリと並んだ求人票。

●初年度入学費用　**￥1,380,000～**



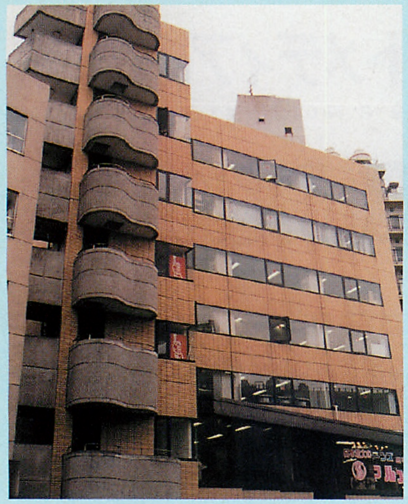
学生一人一人にきめ細かなフォローができるよう採用されている担任制。「この学院は温室。ちょっと過保護過ぎるくらいだけど、こんなに学生思いの学校は見たことない」と語るのは、まだ新任の担任、安部慶子先生だ。



南町奉行所代表、山崎理氏。ゲーム「3×3EYES～吸精公主～」シナリオなど、代表作多数。週4日は学院で仕事を行い、次代のクリエイター育成に力を注いでいる。学内に仕事部屋もあるので、プロの仕事がのぞき見できるゾ！



卒業作品集のCD-ROMは、パッケージも卒業生によるデザインだ。



アイマックス アカデミー

〒144 東京都大田区西蒲田7-4-4 小山第2ビル ☎03-3737-2226

制作現場をシミュレートする2年間経験を積んで本番に備えろ！

ゲーム関連学科

- ●ゲーム企画制作本科（全日2年制）
  - プランニング科
  - プログラム科
  - グラフィックス科
  - サウンドクリエイト科
- ●ゲーム企画制作本科（夜間1年制）



最新機材を使って行うチーム制作。

ゲーム制作。これは技術さえあればできそうなものだが、それだけでは実際の開発現場で即戦力というわけにはいかないらしい。

アイマックスアカデミーが掲げる目標もここに集中している。だから「コンシューマーゲームの開発者の育成だけにターゲットを絞る」と、その姿勢も明確だ。そのために、実際にどのようなカリキュラムが組まれているのだろうか。

2年間で2本のゲームを創る

グラフィックやサウンド、プログラムなどの技術をただ身につけるだけでは、就職時のメーカーのニーズには応じられない。その点で、実践的なゲーム制作を行うアイマックスアカデミーのカリキュラムは画期的といえるだろう。

入学して4か月はみんな同じ授業を受ける。コンピュータ初心者の学生のためにも基礎知識を身につけることは重要だが、さらに大切なことはこの期間でゲーム制作の大きな流れと、各クリエイターの仕事内容を把握することだ。

コース選択は夏休みの後。ゲーム作りがわかってくれば、入学時の志望も変わることがある。自分の専門をしっかりと決めたら、いよいよシューティングゲームの制作に取りかかる。シューティングにはゲームの基本技術がすべて含まれている。君のドキドキの初作品になるはずだ。

またこれと同時に、2年で作る卒業作品のプレゼンテーションが行われる。昨年は後期で4回、様々なジャンルの全53タイトルの内、審査に合格した8本のゲームの企画書が提出された。メーカー出身の校長を始めゲームクリエイターとしてプロの先生たちが、「商品として実現できるか」という基準で審査をする。

アイマックスアカデミーの講師陣は全員がゲーム開発者出身。今も制作が同時進行中なんていう現役も、たくさんいるのは驚くばかりだ。「ゲーム業界はまだタマゴ、なんとか使える後輩を育てたい」と、忙しい中でも情熱はバリバリにあって頼もしい限り。実際のメーカーの開発現場のような先輩後輩といった雰囲気で、厳しくも楽しい授業が行われている。

少人数制だからあったかいムード

1年の9月からは合同で制作するため、ひとりでも休むと作業がストップして困ってしまう。これをフォローするため、無断欠席者には事務局から電話をかけたり、時には車を飛ばして訪ねたりもしているというから、びっくりするような細やかな対応だ。専門学校にもなってここまで、と思うかもしれないが、こういった配慮のおかげでこの学校、ドロップアウトする学生がほとんどいない。「地方から出てきている学生もいるので、病気なんかになると心配で…」というのが、事務局のお姉さんの談。ビジネスライクなビッグスクールと違い、なんともアットホームな雰囲気ではないか。



ゲーム機の並ぶレクリエーションスペース。

●初年度入学費用 ￥1,345,000～



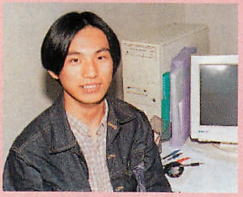
プランニング科講師の清本哲郎氏は、頼れる兄キという感じだ。

「メーカーにいた時に仲間と話していたんですが、移植専門のサテライトチームを作って、現場で育成していったらどうか、って。だって一線の開発者たちは忙しくて後輩の指導どころじゃないでしょ。でも実現はできなかった。だからこの学校にかける期待は大きいんですよ」



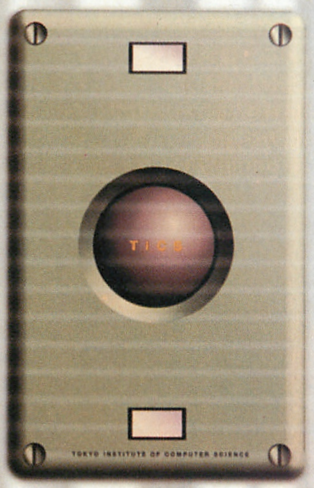
1年かけて制作する卒業作品は、現在、3タイトルが進行している。

●アクションレースシューティングの「シグナルエスケープ」
●3Dパズルの「クリスタルダスト」
●関節格闘ゲームの「ザ・カンセツ」



メーカーからくるアルバイトは、掲示板に張り出される。4月から始めた宮崎くんは、好評につき契約期間終了後も続行中。

ヒューマン マルチメディア
TICS



スイッチがあります。押してみますか？▼

TICSは21世紀へのDOORを用意した。

情報処理科・ゲームクリエイティブ（3年制）に
ゲームアニメ声優が新しく新設!!

●ゲームクリエイティブ ●コンピュータグラフィックス
●音楽マルチメディア ●コミュニケーションデザイン
●システムエンジニア ●プログラマ ●マルチメディアエンジニア ●情報ビジネス（学生1人ひとりの適性と希望に応じたカリキュラムと就職指導）

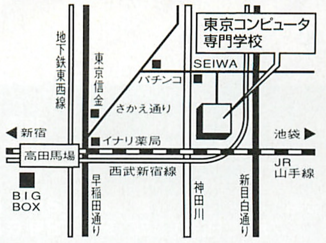
講師陣は、個性豊かな各分野のエキスパート。

業界の第一線で活躍する現役のゲームデザイナーをはじめ、コンピュータのエキスパートが学生1人ひとりを親身に指導。1クラス約40名の少人数制です。
●特別講師として、木村 初（キム皇）・本山博敏 他

最新のシリコングラフィックス［O2］をはじめ充実した設備環境が整っています。

富士通FMV、NEC PC－9821、Mac、IBMなどの実習機が学生1人に1台。

学校法人 豊樹学園
東京コンピュータ専門学校
TOKYO INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE
〒161 東京都新宿区下落合1-1-8 Phone 03-3227-0202



体験入学に参加してみよう!!
7/12(土)・19(土)・26(土) 10:30～15:00
適性診断コーナー、体験授業（ゲーム、CG、音楽など）、校内見学、学科内容説明、就職状況説明（クリエイターを目指すには！）他
体験入学参加ご希望の方は下記フリーダイヤルにてご予約下さい。

JR山手線・地下鉄東西線・西武新宿線「高田馬場駅」より徒歩3分。

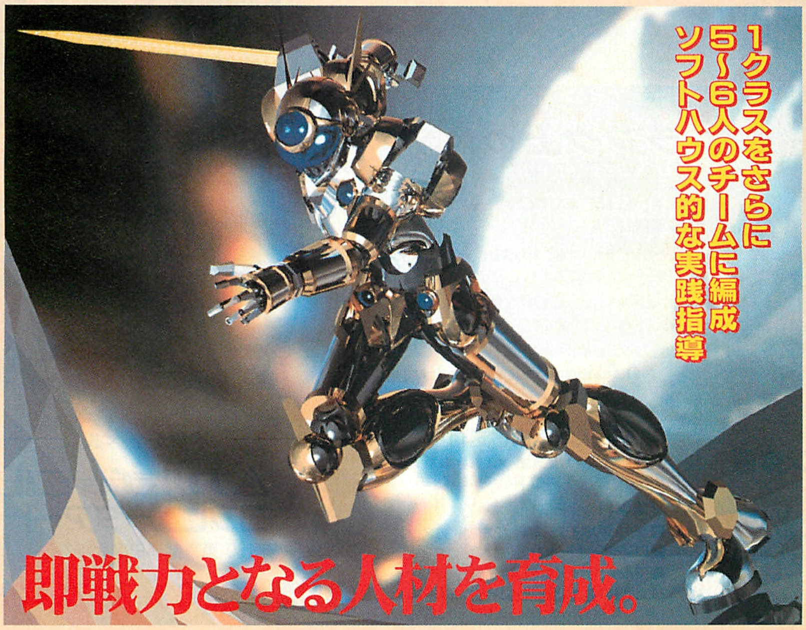
お問い合わせ、学校案内のご請求（無料送付）は
［なんでも相談ダイヤル］ 月曜日～金曜日 9:00～18:00 0120－033－227

SCHOOL GUIDE 中綴じのハガキで資料請求できます

完璧な就職指導！絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校

日本ゲームデザイナー学院

〒101 東京都千代田区三崎町3－4－9 ☎03-3261-8211



平成10年度4月生
7月1日受付開始

設置学科・修業年限・定員

ゲームデザイナー学部
全日制 定員300名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のキャラクターを設定。オリジナルも考案します。

プログラム科〈2年〉
プログラミングで使用するC言語などについて学び、MS-DOSやWindowsなどのゲーム制作に取り組みます。

ゲーム開発研究科〈1年〉
上記各科の卒業生を対象とした学科です。さらに実習を進めることにより応用力を高め、就職活動を有利にします。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

DIGITAL ENTERTAINMENT ACADEMY

プロを育てる。

「ゲーム業界で働きたい」という皆さんの夢を育て、
その夢を実現するためにはどうしたらよいか、私たちは真剣に考えました。
その結果、少しでも多くの第一線企業のニーズを知り、
それを教育現場に活かすことだと考えました。
そしてあらゆるジャンルの第一線企業が
私たちの考えに賛同してくださいました。
明日のゲーム業界を担う皆さんを「プロに育てる」。
私たちは多くの方々の協力を得て、
皆さんのこの「大きな夢」を実現したいと考えます。

資本参加企業

セガ・エンタープライゼス
ソニー・コンピュータエンタテインメント
任天堂

アトラス
エニックス
カプコン
光栄
コナミ
コンパイル
スクウェア
タイトー
ナムコ
ハドソン
バンプレスト
マイクロキャビン

アスキー
メディアワークス

(ハード・ソフト・出版別五十音順、敬称略)

■コース

プロフェッショナルデザイナー養成科	プログラム専攻……………3年制 グラフィック専攻…………3年制	クリエイティブスペシャリスト養成科	プログラムエキスパートコース…2年制 グラフィックデザインコース……2年制

■学校説明会(参加方法:電話申込)

◆東京会場	◆地区会場					
6月22日(日)	札幌	7月25日(金)	盛岡	8月1日(金)	名古屋	8月8日(金)
7月19日(土)	新潟	7月31日(木)	広島	8月6日(水)	鹿児島	8月21日(木)
			大阪	8月7日(木)	福岡	8月22日(金)

平成10年度生願書受付
平成9年9月1日より随時受け付けいたします。

デジタルエンタテインメントアカデミー 〒169 東京都新宿区北新宿1-5-2 佐藤ビル4F TEL.03-5330-2870

中綴じのハガキで資料請求できます SCHOOL GUIDE

安心して学べる親切個別指導

本格プログラミング、3Dポリゴンが学べる

研究対照機種 NINTENDO64、PLAYSTATION、SEGASATURN、PC、ACADE 等

順不同







授業時間以外の個人指導を実現 ワンランク上の教育

オープン授業
プロの講師陣が必要に応じて授業時間外の個人授業をしてくれます。生徒の時間、授業進行に合わせた親切丁寧な指導。しかも追加授業料は無し。少人数ならではの画期的な授業システムで実力アップに貢献します。

就職支援保証制度
万一就職できなかった方には最大1年間、無料講習や、企業紹介が受けられ、生徒の将来をバックアップします。

Jrインターン制度
この制度は実際にゲームを制作している現場で実務経験ができます。プロの空気を感じられるのもメーカー直結のスクールの特徴です。

※就職支援保証制度は規定単位を取得した生徒が対照です。

無料 体験入学開催中

3Dポリゴン体感

毎月 第2・第4土曜日 開催予定
時間 PM 2:30〜6 :00

学校の夏休み期間中は土曜日以外も開催の予定です。体験入学をご希望の方は希望日時をとじ込みハガキに記入して郵送して下さい。

◆学院説明会◆ 随時受付中
地方(仙台、新潟など)でも説明会を開催します。

'98年度入学案内書送付中

ご注意:学院案内送付ご希望の方は、年齢、職業、電話番号を必ずとじ込みハガキに記入して郵送して下さい。

募集学科(全日制)
■ゲームクリエイター本科(2年制)30名
■CGデザイナー本科(2年制)30名
■マルチメディア本科(2年制)20名
研究課程 各本科修了後1〜2年間
短期コース(6ヶ月・1年)※6ヶ月コースはCGのみ。

本物が学べる。

プロ養成機関

カルチャーブレーン コンピュータアート学院

〒130 東京都墨田区太平2-5-7 学院本部

入学相談 質問等は 電話相談室 ☎03-3829-0867

君の才能は、きっとここで目を覚ます。

現場直結主義でクリエイターを養成

東京校・本科【全日制】

98年度生募集学科

- ■ゲームクリエイター科（2年制）
  - □ゲームプログラマーコース
  - □ゲーム企画シナリオライターコース
  - □ゲームグラフィッカーコース
- ■ゲームクリエイター研究科（3年制）
- ■CGアニメクリエイター科（2年制）
- ■マルチメディアクリエイター科（2年制）
- ■サウンドクリエイター科（2年制）新設
- ■声優タレント科（2年制）
- ■アニメーター科（2年制）
- ■コミック科（2年制）
- ■ノベルス・ライター科（2年制）



現場直結主義でクリエイターを養成

大阪校・本科【全日制】

98年度生募集学科

- ■ゲームクリエイター科（2年制）
- ■CGアニメクリエイター科（2年制）
- ■声優タレント科（2年制）
- ■コミック科（2年制）
- ■ノベルス・ライター科（2年制）

19：00から学べるプロへの近道

東京校・実践夜間専科
授業時間（19:00〜21:30）

97年度10月生募集中

- ■ゲームクリエイター専科
  - □ゲームクリエイター基礎コース
  - □ゲームプログラムコース
- ■CGクリエイター専科
- ■マルチメディアクリエイター専科
- ■声優専科
- ■アニメーター専科
- ■アニメーション演出専科
- ■ファンタジーイラスト専科
- ■コミック専科
- ■ノベルス専科

東京校　才能発掘学院　大阪校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8　最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分　東急東横線「代官山」徒歩7分〈大阪準備室開設中 !!〉

東京校・大阪校 資料・説明会のお問い合わせ 学校見学随時受付中！ 0120-41-4600

入学案内書無料進呈【申込方法】官製ハガキまたはFAXにて下記項目を明記の上、右記宛先までお申し込みください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校（東京・大阪）7.志望学科、8.雑誌名

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 アミューズメントメディア総合学院
FAX.03-3406-5070　ゲーメスト⑥係

〈ホームページ開設中〉学院の詳しい情報をお届けします　http：//www.amgakuin.com/

声優デビューへの大チャンス



新人発掘オーディション開催！（東京 大阪）参加費無料で全国開催

各プロダクションが明日のアニメ界に羽ばたく新人声優を募集！
オーディション合格者には即、作品出演のチャンスあり。申込締切9/30（必着）

参加申し込みは、住所・氏名・年齢を明記の上、右記の住所へハガキでお送りください。後日、参加証をお送りします。

〒150 東京都渋谷区東2-29-8
アミューズメントメディア総合学院内
『新人発掘オーディション』係
主催：アミューズメントメディア総合学院　原宿声優プロデュース・オフィス

SCHOOL GUIDE　中綴じのハガキで資料請求できます

真・ゲーム塾 アイマックスアカデミー

〒144　東京都大田区西蒲田7-4-4　小山第2ビル

プロのゲームクリエイターとして活躍したいと思っている方に、より実践的なカリキュラムを組んだアイマックスアカデミーが、その指南をいたします。

5つの特色

●「ゲーム業界に就職する」「ゲームを制作する」と言うことをすべての目的に真のプロフェッショナルを育てるカリキュラムを組んでいます。

●講師陣は、全員がゲーム開発の経験者。だから、就職してから役に立たない知識や詰め込み教育はありません。あくまで即戦力となるための実践教育が信条です。



●ゲームを開発するための最新機材をそろえています。また、ゲームメーカーに直結しているからこそできる、専用開発ツールでの学習が可能です。



●単にCGのみを教えるのではなく、グラフィックデザイナーとして必要なデッサン力、ドット絵、ポリゴンなど、総合的な能力を養います。



●少人数による徹底指導。そして授業後にはパソコンを開放して、いつでも学習できる環境づくりをしています。また、チームを組んでゲーム制作も行います。

目指せ！プロのクリエイター

98年度生《2年制》

コース
- ●プログラム科
- ●プランナー科
- ●グラフィックス科
- ●サウンドクリエイト科

学校説明会開催（予約制）

6/28（土）・7/24（木）・7/25（金）・7/26（土）
8/18（月）・8/19（火）・8/25（月）・8/26（火）

学校見学会は随時開催中！

詳しくは、付属の資料請求はがきを今すぐポストへ

学校説明会及び見学の予約等は下記へ

フリーダイヤル：0120-00-3261
又は、TEL：03-3737-2226

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

郵便はがき

151-00

料金受取人払

代々木局承認

1119

差出有効期間
平成11年6月
14日まで

■切手不要

東京都渋谷区代々木
1-20-3-GM-6
代々木アニメーション学院 行

住所	〒	都道府県		
氏名	フリガナ		TEL ( )	
学校名・又は職業	校	年齢 才	性別	男・女
本学院志望学科	科	平成 年度入学希望		

(キリトリ)

郵便はがき

169-00
158

料金受取人払

新宿北局承認

583

差し出し有効期間
平成11年6月14日
まで
切手をはらずに
お出しください。

東京都新宿区
高田馬場 4-4-2
総合学園
ヒューマン・アカデミー
入学事務局 行

〒(−)
(フリガナ)
●住所 都道府県

●電話番号 ( ) −

(フリガナ)
●氏名 ●性別 □男 □女

●出身高校 立 高等学校 科 年 年卒業

パンフレット無料請求ハガキ

(キリトリ)

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校

認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・
社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・
社団法人日本漫画家協会員

入学案内書セット請求・無料体験入学・説明会・適性診断申込ハガキ

下記アンケートにご記入ください。(該当する項目に○印をおつけください。)

Q1. 体験入学を希望しますか?
a.はい
〈希望校〉
東京校・大阪校・名古屋校・福岡校・仙台校
ひがし校・札幌校・広島校・大宮校・沖縄校
〈参加日〉(平成　年　月　日)　〈希望科〉(　　)科
b.いいえ

Q2. 学院説明会を希望しますか?
a.はい(　　市 平成　年　月　日)　b.いいえ

Q3. コンピュータ適性診断「キャリスマップ」を希望しますか?
a.はい　b.いいえ

Q4. 当学院を何で知りましたか?
a.雑誌(　　)　b.新聞(　　)　c.テレビ　d.先生
e.知人・友人　f.今回初めて知った　g.その他(　　)

Q5. あなたは本学院のどのコースに関心を持ちましたか?
a.アニメーター科　b.CGアニメ・ゲーム科　c.ゲーム・デザイナー科　d.ゲームキャラ・ムービングデザイナー科　e.ゲームサウンド・ディレクター科　f.マルチメディア・クリエーター科　g.デジタルペイント・アーティスト(仕上げアート)科　h.アニメ監督コース科　i.背景美術監督コース科　j.アニメAVオペレーター科　k.SFX監督コース科　l.SFX特撮科　m.声優タレント科　n.マンガ・コミックプロ養成科　o.エンターテインメント・ノベルズ科　p.ビジュアル・イラスト科　q.ミュージック・アーティスト科　r.ビデオ(　　)科

Q6. どちらの入学を希望しますか?
a.東京校　b.大阪校　c.名古屋校　d.福岡校　e.仙台校
f.ひがし校　g.札幌校　h.広島校　i.大宮校　j.沖縄校

Q7. アニメ・映像界、コミック・劇画・出版界もしくは声優・音楽界で、あなたが今一番尊敬する人をあげて下さい。
(　　　　)

Q8. その他、ご意見・ご質問、ご希望があればお書き下さい。
(　　　　)

※ご協力ありがとうございました、入学案内書を送付いたします。

(キリトリ)

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

アンケート

アンケートに答えてステキなH・Aオリジナル・グッズをもらおう

■興味のある専攻・コースに√をつけてください(いくつでも可)

●本科
□ゲームクリエイター専攻
□CGクリエイター専攻
□CGデザイン専攻
□OAビジネス専攻

●夜間コース
□SOFT　IMAGEマスターコース
□キャラクターデザイン
□CGアニメーション
□ゲーム企画　プロデビュー塾

■学校説明会・一日体験入学に参加しますか?

□はい(　月　日)　□検討中

■どの地域で学びたいですか?(いくつでも可)

□東京(□昼間部　□夜間コース)　□大阪
□神戸　□名古屋　□福岡

■ゲーム・パソコンに興味のあるお友達がいたら紹介してください。

友人紹介欄

フリガナ 住所	〒(　－　)	TEL (　) －	
フリガナ 氏名		年令　才	性別 □男 □女
出身高校	立　高等学校	科	年 年卒業

◎ご紹介いただいたお友達にも、パンフレットを無料でお送りします

97ゲーメスト

(キリトリ)

郵便はがき

150-0018

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期間
平成11年1月31日まで

切手をはらずにお出しください

（受取人）
渋谷区東3・22・14
6GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒（　　） 都・道・府・県 TEL（　　）　—
フリガナ 氏名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名 学年	県立・市立・私立　　学年　　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求ハガキ

（キリトリ）

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

郵便はがき

101-00103

料金受取人払

神田局承認

7759

差出有効期間
平成11年6月14日まで
●切手不要

東京都千代田区
神田駿河台2-11

学校法人 専門学校 東京デザイナー学院
学校法人 専門学校 東京ビジュアルアーツ
（旧校名 東京写真専門学校）

案内書発送係

'97-6/ゲーメスト

入学案内書を無料でお送りします。必要事項を記入してください。

住所	〒□□□-□□	都道府県
フリガナ 氏名	男・女　☎市外局番（　　）　—	年　月　日生
高校名	立　　高校	学年・既卒

裏面のアンケートにもご協力下さい。

TOKYO DESIGNER GAKUIN
東京都認可の専門学校
学校法人 専門学校 東京デザイナー学院

TOKYO VISUAL ARTS
東京都認可の専門学校
学校法人 専門学校 東京ビジュアルアーツ

（キリトリ）

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
入学説明会 コースのカリキュラムについてや、授業見学、就職内定企業、入学試験の内容・倍率など全てにお答えします。業界の展望や就職についてもご説明します。ご希望の方は右の覧に開催期間中の希望日時を記入して下さい。	月　日 時から
一日体験入学 ●ゲームスタジオ対応コースは、1.ゲーム企画、2.ゲームシナリオ、3.ゲームグラフィック、4.ゲームプログラム、5.ゲームサウンドの5コース。 ●デジタルプロダクトスタジオ対応コースは、1.デジタルデザイン、2.3DCGムービー、3.映像、4.デジタルサウンド(DTM)の4コース。ご希望の方は右覧に番号を記入して下さい。	コース コース
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に模擬試験で受験した科目が免除される特典付きです。	
地区説明会 遠方の方々を対象にした地区説明会を行います。お近くの希望地区を記入して下さい。尚、会場・時間等は入学事務局までお問い合わせ下さい。	地区

★本校のコースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームサウンドコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	デジタルグラフィックコース	
	コンピュータアニメーションコース	
	映像コース	
	デジタルサウンドコース	
	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒(　　　)　　TEL(　　　)　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

(キリトリ)

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

アンケートにご協力下さい。入学案内を無料でお送りします。

Q1.希望の学校に○をつけてください。

a.東京デザイナー学院　　b.東京ビジュアルアーツ
c.大阪デザイナー専門学校　　d.ビジュアルアーツ専門学校 大阪
e.東京デザイナー学院名古屋校　　f.名古屋ビジュアルアーツ
g.九州デザイナー学院　　h.九州ビジュアルアーツ
i.札幌デザイナー学院　　j.神戸デザイナー学院
k.東京ネットウエイブ

※ j は兵庫県認可の各種学校。その他はすべて各都道府県認可の専修学校。

Q2.あなたが興味を持っている分野に○をつけてください。(複数回答可)

(　)ゲームデザイン　　(　)音響・ミキサー
(　)アニメーション　　(　)プロミュージシャン・作曲
(　)CG・マルチメディア　　(　)音楽ビジネス・エンターテインメント
(　)声優　　(　)映画製作
(　)グラフィックデザイン　　(　)TV番組制作
(　)ファッションデザイン　　(　)マスコミ
(　)インテリア・建築　　(　)写真
(　)プロダクト・クラフト　　(　)その他(　　　　　　)

Q3.あなたがよく観るテレビ番組、よく読む雑誌がありましたらお答えください。

(テレビ番組)　　(雑誌)

Q4.本校の内容につきまして、ご質問などありましたらお書き下さい。

(　　　　　　　　　　)

ご協力ありがとうございました。

(キリトリ)

郵便はがき

161-00

東京都新宿区下落合一—一—八

学校法人 豊樹学園

東京コンピュータ専門学校

入学事務局 行

料金受取人払
落合局承認
369
差出有効期間
平成11年6月1日まで
●切手不要

'97 ゲーメスト

現住所	フリガナ	
	〒 —	
氏名	フリガナ	性別 男・女
		TEL（市外局番） —
学校名	都道府県	国公市私立 高校短大大学
課程	科 年生	卒業年19 年（卒業見込・卒業）

（キリトリ）

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

郵便はがき

180-00 123

東京都武蔵野市
吉祥寺北町1-2-12

ヒューマンクリエイティブスクール
入学相談係 行

料金受取人払
武蔵野局承認
9260
差出有効期間
平成10年4月30日まで
●切手不要●

フリガナ			
現住所	〒	TEL（ ） —	
フリガナ			
氏名		性別 男・女	年齢 歳
高校名	立 高校	科	学校コード
現	年生 平成 年3月 卒業見込・卒業		
希望進学先	専門学校、大学、短大、就職、その他（ ）複数回答可		

ゲーメスト

料金▶送料とも無料
資料請求はがき
ヒューマンクリエイティブスクール

（キリトリ）

資料請求はがき	アンケートにお答えください

1. 興味のある学科に✓を付けてください。

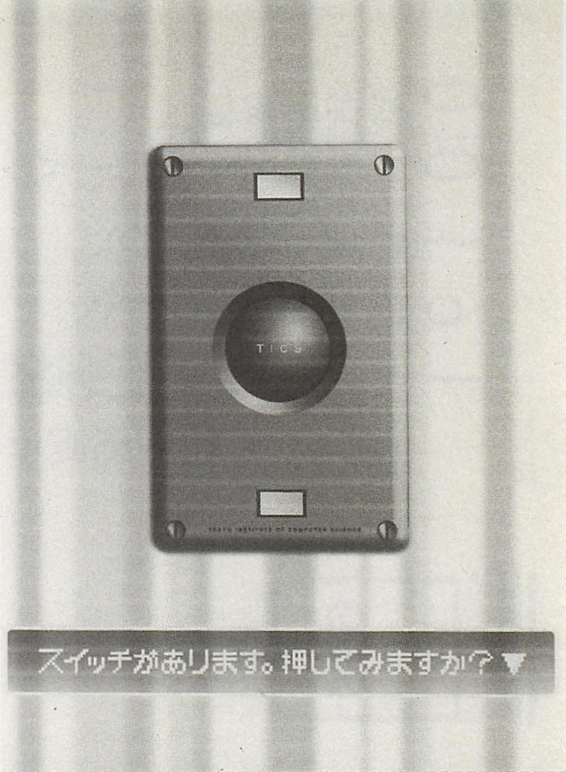
- □ 情報処理科（2年制）
  プログラマ・システムエンジニア・マルチメディアエンジニア
- □ 情報処理科（3年制）ゲームアニメ声優新設
  ゲームクリエイティブ・コンピュータグラフィックス
- □ 情報マスメディア科（3年制）
  コミュニケーションデザイン
- □ 情報ビジネス科（2年制）
  情報ビジネス
- □ 情報音楽科（3年制）
  音楽マルチメディア

2. 体験入学会

体験入学会 （10:30〜15:00）	7/12(土)、19(土)、26(土) 8/3(日)、6(水)、17(日)、20(水)、24(日)、27(水)

希望日（　月　日　頃）

★お問合せは📞0120-033-227まで



（キリトリ）

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

（キリトリ）

アンケートはがき

HCSは皆さんの"声"を待っています。
アンケートにご協力ください。

Q1 本校の詳しい資料（無料）をご請求になりますか？

・YES　　・NO

Q2 何かわからないこと、ご質問などありますか？

・YES　　・NO

※YESの方は、質問内容を記入してください。

質問：

学校説明会＆体験入学　資料無料送付・予約不要

HCSのことをもっと知りたいキミ、ぜひ学校説明会＆体験入学に参加しよう！

東京説明会日程

1回	5/18(日)	7回	10/19(日)
2回	6/14(土)	8回	11/16(日)
3回	7/ 6(日)	9回	12/14(日)
4回	7/27(日)	10回	1/25(日)
5回	8/24(日)	11回	2/15(日)
6回	9/28(日)	12回	3/ 8(日)

地区説明会

静岡地区	H9年	8/1(金)
名古屋地区		8/2(土)
大阪地区		8/3(日)
長野地区		8/5(火)
新潟地区		8/6(水)
仙台地区		8/7(木)

※表面もご記入ください

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

郵便はがき

恐れ入りますが、50円切手をお貼りください。

169-□□

東京都新宿区北新宿1-5-2
佐藤ビル4F

デジタルエンタテインメントアカデミー 行

フリガナ 住　所	〒 TEL.　（　　）	
フリガナ 氏　名		男・女 年齢　　歳
学校名 または 職　業		学科　　年

（キリトリ）

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

2089

差出有効期間
平成11年6月
14日まで
●切手不要

101-00
006

東京都千代田区三崎町 3-4-9

東京アニメーター学院
日本ゲームデザイナー学院

総合受付係 行

案内書無料請求ハガキ　9707 NT

●どちらの案内書をご希望でしょうか？　校名前の□に印をつけてください。

□ 東京アニメーター学院　□ 日本ゲームデザイナー学院

●案内書および資料をお送りします。下記の項目に記入をしてください。

フリガナ 住　所	〒	
フリガナ 氏　名	男･女	Tel 市外局番（　　） ー
学校名 （職業）		学年：

●もしよろしければお友達を紹介してください。

住　所	〒	
氏　名		男･女
学校名 （職業）		学年：

（キリトリ）

（キリトリ）

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

（キリトリ）

資料請求ハガキ・アンケートにお答え下さい

1.進路の優先順位に番号をつけて下さい。
[ ] 大学
[ ] 短大
[ ] 専門学校
[ ] 就職
[ ] ゲームスクール
[ ] その他（　　　　　）

2.目指している職業に○をつけて下さい。
プログラマー・グラフィックデザイナー・サウンドエンジニア・シナリオライター・プロデューサー・プランナー・マーケティング・その他（　　　　）

3.知りたい項目の優先順に番号をつけて下さい。
[ ] 授業内容
[ ] 就職先
[ ] 学費
[ ] 機材・設備
[ ] 教師陣
[ ] 交通・立地条件
[ ] その他（　　　　　）

4.希望コースに○をつけて下さい。
[ ] プロフェッショナルデザイナー養成科（3年制）
[ ] プログラム専攻
[ ] グラフィック専攻
[ ] クリエイティブスペシャリスト養成科（2年制）
[ ] プログラムエキスパートコース
[ ] グラフィックデザインコース

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

郵便はがき

料金受取人払

本所局承認

279

差出有効期間
平成10年4月
30日まで
切手不要

130-□□

東京都墨田区太平2-5-7
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院
学院事務局　行

フリガナ	〒（　　）					
現住所	都道府県					
			電話番号（　　）ー			
フリガナ		男・女	生年月日		年齢	
氏名			年　月　日		歳	
職業·学校名				学年		

（キリトリ）

郵便はがき

105-□□

50円切手をお貼り下さい

東京都港区虎ノ門4-3-1
コナミコンピュータエンタテイメントスクール
業務部 行

フリガナ	
住所	〒
	TEL.　（　　）
フリガナ	男・女
氏名	年齢　才
学校名または職業	学生の場合 卒業見込み年度 平成　年

（キリトリ）

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

▼アンケートにお答えください。

1 あなたの希望する職種を教えてください。
1.プランナー　2.プログラマー　3.グラフィックデザイナー
4.サウンドクリエーター　5.その他（　　　　　　）

2 本スクールで何を学びたいですか。
1.CG　2.3Dゲーム　3.キャラクターデザイン　4.ゲーム企画
5.プログラミング　6.サウンドクリエイト　7.ゲームプロデュース
8.グラフィックデザイン　9.デジタル映像　10.その他（　　）

3 本スクールを何で知りましたか。
1.雑誌　2.新聞　3.テレビ　4.先生　5.知人・友人
6.今回初めて知った　7.その他（　　　　　　）

4 本スクールの資料の送付を希望しますか。
1.希望する　2.希望しない

5 ご質問等ありましたらお書きください。
[　　　　　　　　　　]

（キリトリ）

資料請求（体験入学申込み）ハガキ

アンケートにお答えください。

該当する項目に○印を、また記入欄がある場合はその欄に書き込んでください。

Q1 あなたは学校を選ぶ際に何を重視しますか？
a.授業内容　b.設備　c.授業料　d.知名度　e.各種制度
f.就職率　g.学習取得レベル　h.その他（　　）

Q2 修業年数はどれくらいを希望しますか？
a.1年　b.2年　c.3年　d.4年

Q3 学校で何を学びたいですか？
a.CG　b.3Dゲーム　c.キャラクターデザイン　d.ゲーム企画
e.プログラミング　f.サウンドクリエイト　g.ゲームプロデュース
h.グラフィックデザイン　i.デジタル映像　j.その他（　　）

Q4 ゲームスクール入学について
a.すでに決めている　b.1ヶ月以内に決定　c.3ヶ月以内に決定
d.半年以内に決定　d.来年に決定

Q5 本学院の体験入学を希望しますか？
（毎月第2、第4土曜日実施予定）
a.はい（希望日：　月　日）　b.いいえ

Q6 御質問等、ありましたらお書きください。
[　　　　　　　　　　]

★御協力ありがとうございました。

※入学相談、質問等お受けいたします。
電話相談室　☎ 03-3829-0867

カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

（キリトリ）

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

4123

差出有効期間
平成11年5月
9日まで
(切手不要)

150-00
018

東京都渋谷区東
2-29-8

アミューズメントメディア総合学院行
ゲーメスト⑥

フリガナ	〒(　　)	
現住所	都道 府県	
		TEL (　　) −
フリガナ		年令
氏名	男 女	(才)
フリガナ		在学生 既卒生
出身高校		学年 年卒

(キリトリ)

郵便はがき

料金受取人払

蒲田局承認

218

差出有効期間
平成11年5月
7日まで
●切手不要

144-00

東京都大田区西蒲田
7-4-4
小山第2ビル

アイマックスアカデミー
行

ゲーメスト 7月15日号 特別付録

フリガナ 氏名		男・女	年令	才
住所	〒			
電話番号	(　　)			
学校名			学年	

(キリトリ)

資料請求ハガキ

巻末のスクールガイドに対応しています

資料請求ハガキ質問項目

本科・夜間専科の中で興味のある学科に○をつけてください。
（2つ以上のときは、第一希望に◎）

	学　科　名	東京校	大阪校
本科（全日制）東京校 大阪校	ゲームクリエイター科（2年制）		
	ゲームプログラマーコース		
	ゲーム企画シナリオライターコース		
	ゲームグラフィッカーコース		
	ゲームクリエイター研究科（3年制）		
	CGアニメクリエイター科（2年制）		
	マルチメディアクリエイター科（2年制）		
	サウンドクリエイター科［新設］（2年制）		
	声優タレント科（2年制）		
	コミック科（2年制）		
	ノベルス・ライター科（2年制）		
	アニメーター科（2年制）		
実践夜間専科（19:00〜21:30）東京校	ゲームクリエイター専科		
	ゲームクリエイター基礎コース（週1回/6ヶ月）		
	ゲームプログラムコース（週2回/1年制）		
	CGクリエイター専科（週1回/1年制）		
	マルチメディアクリエイター専科（週1回/6ヶ月）		
	声優専科（週1回/1年制）		
	コミック専科（週1回/1年制）		
	ノベルス専科（週1回/1年制）		
	アニメーター専科（週1回/1年制）		
	アニメーション演出専科（週1回/1年制）		
	ファンタジーイラスト専科（週1回/1年制）		

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介ください。お友達のご自宅にも無料で案内書を送ります。（記入できる項目のみで結構です。）

フリガナ	〒（　　）		
現住所	都道府県	TEL（　　） —	
フリガナ		年令	
氏名	男・女	（才）	
フリガナ		在学生	既卒生
出身高校		学年	年卒

本科（全日制）志望学科　　　　科

実践夜間専科志望学科　　　　科

（キリトリ）

無料案内資料請求ハガキ

下記のアンケートにご協力ください。

1 将来、目指している職種に○をつけて下さい。

1．企画　2．プログラム　3．グラフィック
4．サウンド　5．営業（販売）　6．販　促
7．ゲーム施設運営　8．とにかく業界に就職したい
9．その他（　　　　　　　　）

2 今後の進路をどのような方向性でお考えですか。

1．大学が第1志望
2．専門学校が第1志望
3．大学と専門学校を併願予定
4．アイマックスアカデミーが第1志望
5．就　職
6．その他（　　　　　　　　）

3 学校説明会（セミナー）へ参加しますか。

1．参加する。（当校は、随時参加受付中）
希望日（　　月　　日）参加できる都合のよい日
2．日程は未定だが参加したい。
3．参加しない。

4 お友達で、案内書が欲しい方がいましたらご紹介下さい。

フリガナ		TEL	（　　）
住　所	〒		
フリガナ		年令	才
氏　名			

（キリトリ）

コナミで学び、コナミで創る。KCEスクール。

Konami Computer Entertainment



いまゲームは、CPUパワー、グラフィック、サウンド、プログラミング、ストーリー、演出、脚本・・・すべての面において、高度に進化しています。これからの時代のゲーム開発は、今まで以上に高度な技術力と創作力を持った優秀な若いクリエイターが活躍する時代なのです。コナミはこれらの優秀なクリエイターを自ら育成し、ゲーム業界に貢献したいと考えています。自らもゲームを開発するコナミが、その現場の開発ノウハウを注入し、本当のクリエイターを育成する、それが「KCEスクール」です。

（KCEスクールは
Konami Computer Entertainment School の略称です。）

←KCE神戸本校/ポートアイランド
↓平成9年度入学式



■学校概要

- ゲーム開発理論、基礎技術を習得し、さらに現場の開発スタッフの直接指導による開発実習を通じてプロを養成します。スクールは2年間です。
- スクール卒業生は、コナミグループへの入社試験が免除されます。また成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。
- 全国各地（札幌校、東京校、六本木校、横浜校、名古屋校、大阪校、神戸本校）で学習し、そのまま各地区のコナミ開発各社への地元就職が可能です。
- 最新設備の機材を揃え、自由に使用できるコンピュータルームも完備しています。
- 個人指導などのカウンセリングを充実させ、個人の適性に配慮した指導を行います。
- 「ゲームプログラミング」「CGデザイン」「グラフィックデザイン」「キャラクターデザイン」「サウンドクリエイター」の各課程が準備されています。

■入学希望者は、官製葉書に下記事項を記入のうえ、資料を請求ください。

（記載事項）

1.入学希望者の氏名（フリガナ）
2.入学希望者の住所（フリガナ）
3.入学希望者の電話番号
4.入学希望者の年齢
5.入学希望者の在学学校名（または最終の出身校名）
6.入学希望者の職業（現在、社会人の方のみ）
7.KCEスクールをどこでしりましたか。

（資料請求先）

〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 コナミコンピュータエンタテイメントスクール業務部

■入学試験概要

- 一次試験 筆記試験（学力考査、適性考査）
- 二次試験 面接、オーディション（実技適性）

KONAMI